виртуальные радости

компьютерная газета

A·Z

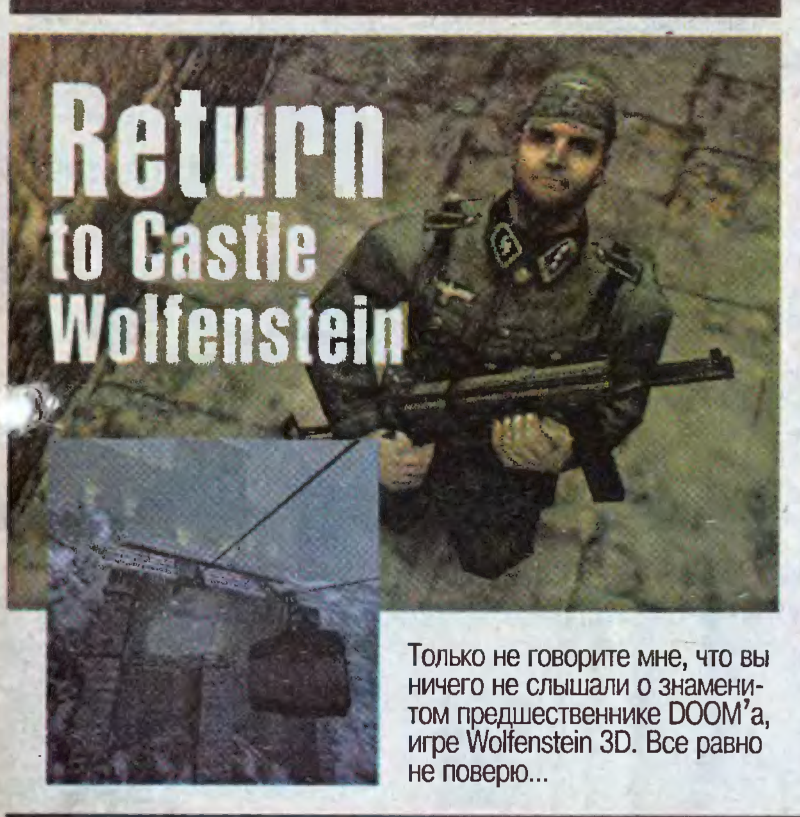
№10 (10), октябрь, 2000 год • http://www.nestor.minsk.by/vr • e-mail: vr@nestor.minsk.by

САМЫЙ ОПАСНЫЙ враг человека ЭТО ЧЕЛОВЕК

Расчехлить винтовку! К десматчу товсь!



Return to Castle Wolfenstein



Только не говорите мне, что вы ничего не слышали о знаменитом предшественнике DOOM'а, игре Wolfenstein 3D. Все равно не поверю...

Svarog

День, когда я приобрел эту игру, ознаменовался еще одним примечательным событием - мне приволокли на пробу вторую «Диаблу». Ну, я «Диаблу» воткнул, посмотрел, сказал "о-о-о", и... играл в "Сварога"!

Resident Evil 3: Nemesis



Милая игра, где количество доступных тебе боеприпасов всегда меньше количества врагов, причем на порядок. Помни, патроны не растут на деревьях, а шотганы, не Бураны, не падают с небес. Так что палить во все, что движется, заведомый проигрыш. Убивай, только когда это по-настоящему необходимо. Если зомби можно оббежать, не ввязываясь в прямую схватку, оббегай. Играя на уровне сложности EASY, ты можешь со мной не согласиться...

The F.A. Premier League Stars 2001



Как известно, англичане - большие любители футбола, говорят, что эта игра родилась на Туманном Альбионе, поэтому не удивительно, что они не довольны теми симуляторами футбола, которые нынче существуют в игровом мире. Компания EA Sports, видимо, посчитала, что на этом недовольстве можно неплохо заработать, и выпустила в прошлом году новый футбольный симулятор The F.A. Premier League Stars. Игра получилась довольно спорной, но тем не менее успешной, что и послужило основанием для того, чтобы спустя год выпустить новую версию игры - The F.A. Premier League Stars 2001.

Формула настоящего симулятора



Разработчик: Microprose
Издатель: Hasbro Interactive
Жанр: Автосимулятор
Системные требования: Pentium 166, 32 MB RAM
Рекомендуется: Pentium II, 128 MB RAM

Говорить, что GP 3 ждали с нетерпением, нельзя. Но в то же время трудно сказать, что о скором выходе продолжения классического симулятора от Краммонда забыли. Просто все знали, что вот-вот появится новый, возможно лучший, имитатор Формулы и, так сказать, особо по этому поводу не парились. А чего париться-то? Вон их сколько в последнее время развелось. Хоть пруд пруди! Почти каждый месяц один сим да появлялся. Поэтому в случае неудачи творения Джеффа по большому счету никто бы не расстроился, ведь какой-нибудь другой издатель наверняка занял бы почетное место лучшей формулистической игры со своим проектом. Но GP3 вышла, предварив свое появление видео роликом. Ролик одних восхитил, других заставил недоуменно пожимать плечами... Примерно такая же ситуация с игрой. Некоторые до сих пор в священном экстазе, другие уже получили нервный тик, покачивая головой... "в непонятках".

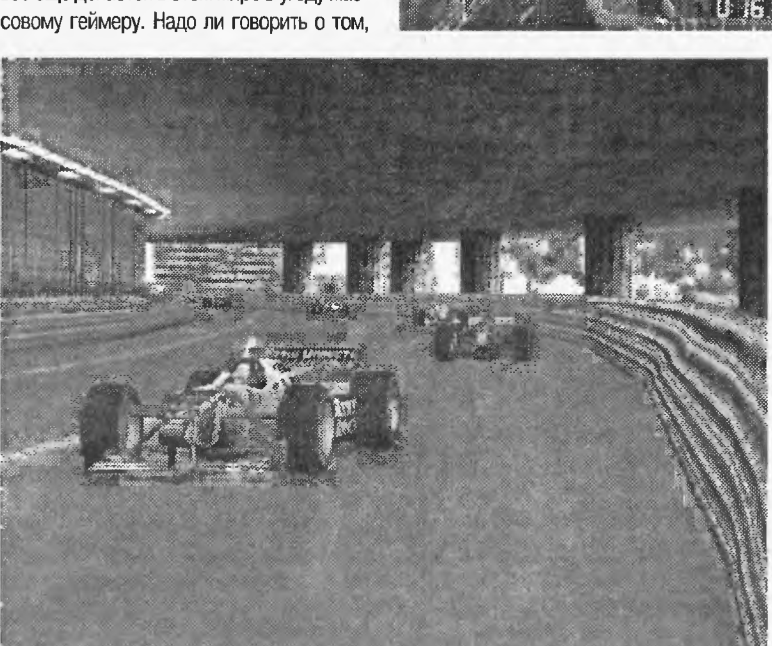
Нет зрелищности!

Итак, вот он, третий "Гран При", продолжение лучшей, как некоторые и по сей день считают, игры на тему Больших автогонок. Один из самых больших долгостроев за историю создания компьютерных игр наконец-то осчастливил нас своим выходом. Джефф Краммонд поделился с общественностью плодами своих многолетних усилий, стараний и экспериментов. Давайте же пожинать эти плоды.

Начнем, не мудрствуя, по порядку. Изберем классический стиль рецензирования. Что вижу — то пою.

Первое — заставка "про Формулу", действие которой происходит под тревожные музыкальные мотивы "а-ля Матрица". Ну, если помните, где Нео шагал по "замороженному" городу и не преминул положить глаз на красивую "тетю" в красном. Тут другое "кино". Болиды нарезают круги, сталкиваются, обгоняют друг друга, исполняют спины — будни заездов, одним словом. Нет, вы не обращайте внимания на мой саркастический тон, пожалуйста. Клип довольно-таки недурен собой, но вот качеством до уровня тех же Electronic Arts с их роликами явно не дотягивает. Впрочем, это совсем не страшно. Трудно вообразить, что создатели столь серьезного симулятора гнались за зрелищностью своего продукта. Функциональность и реалистичность — вот те "понятия", по которым живет GP3, которые каждый раз охотно игрой подтверждаются.

Похожая ситуация с интерфейсом. Лично у меня было некое подобие дежавю, когда я впервые увидел главное меню игры. В памяти воскрес старинный ДОС, как образец безглючия и лаконичности. Вспомнились времена повального "опускания" "окон", времена, когда игры под "винды" не котировались, а народ предпочитал ДОСтать "ДОСовскую" версию. В общем, ностальгия прошибла. А все почему? Да потому, что менюшки новой игры как будто нарочно пренебрегают всеми веяниями современной игровой моды. Блеклые, невзрачные, почти не анимированные, они заставляют любителя аркадных потех усомниться в правильности выбора игрового продукта, а сердце закаленного симуляторщика радуют, давая понять, что не все еще делается в этом мире в угоду массовому геймеру. Надо ли говорить о том, что по многообразию опций и настроек игра с готовностью даст фору девяноста процентам современных творений?



Борец за идею

Едем дальше. Grand Prix 3 не современен. Не в целом, а по ряду совсем немаловажных параметров. В части составов команд игра не сверкает оттенками злободневности. Сезон, в котором игроку предлагают принять участие, опирается на факты 1998 года. Когда Эдди Ирвин гонял за "Феррари", а Вильнев за катящийся под откос "Уильямс".

К слову, почитаемого в народе канадского гонщика в представленной игре вы не найдете. Любящий компьютерные развлечения Жак, по всей видимости, испугался встретить своего виртуального двойника на "электрическом" автодроме и оказаться им обставленным. Из этих соображений он и отказался предоставить создателям свое "фио". И физиономию тоже. Но мы не расстроимся. Нет бумажки, как говорится, нет и человечка. Зато присутствуют все трассы и команды. Гонки построены в маниакальном соответствии с официальным регламентом соревнований Формулы 1.

Ну да ладно, достаточно, я думаю, об околоигровых возможностях. Положитесь на опыт Microprose и скрупулезность Джеффа Краммонда в этом вопросе. Поверьте, что уж они-то вместе все сделали как надо.

Без стакана не разберешься...

Сколько трудился коллектив над проектом? Три года? Четыре? Пять?! Любая из этих цифр вызывает уважение. Смею предположить, что у команды, которую возглавляет такой профессионал, знаток, а самое главное, фанат своего дела, как Краммонд, это время не было потрачено впустую. GP3 — явное тому подтверждение.

Не скажу, что я профессиональный гонщик и опробовал не один десяток гоночных машин. Скорее наоборот. Однако я не пропустил ни одной из последних компьютерных "Формул". Признаюсь честно, столь дотошного (даже для своего времени) симулятора, как сейчас принято говорить, "хардкорного", я не встречал со времен... Grand Prix 2. Так-то! Даже F1 Racing Simulation от Ubi рядом не валялся. А уж игрушки, подобные F1 2000, и вовсе кажутся родом аркад в свете уровня симуляции, предлагаемого творением Джеффа Краммонда и соратников.

Первый старт, естественно, происходит без опций помощи, в роли вспомогательного средства включена лишь автоматическая коробка передач. Газ в пол и... стоявший прямолинейно болид срывается с места. Неожиданно (как казалось, без видимых на то оснований) происходит срыв в скольжение задних колес и, исполнив чудный спин, машина замирает в неестественной позе посреди дороги, оставляя игрока в крайне озадаченном состоянии. Да... если уж старт вызывает такие затруднения, то как там будет дальше? Подобные грустные мысли так и лезут под черепную коробку.

А дальше проект представляет себя во всей красе истинной симуляции. Точное отслеживание повреждений болида, износа резины, расхода топлива. Реалистичное поведение машины при смене (динамической) погодных условий. Безукоризненная и такая беспощадная к играющему физическая модель, от произвола которой спасают опции помощи. Очень понравилось, что включить их можно прямо по ходу заезда. Hasbro в альянсе с Microprose сумели сделать действительно самый реалистичный и самый хардкорный симулятор Формулы 1.

Еще одно старое "понятие"

А сейчас речь пойдет о графике и звуке GP 3. И если к звуковому сопровождению игрушки трудно придраться, то визуальная сторона разработки все же оставляет желать лучшего. В двухтысячном году разработчики вспомнили о существовании спрайтовых изображений. Это тревожный признак.

В двухтысячном году модели болидов никак не способны вызвать восторга проработкой и детализированными текстурами. Наконец, в двухтысячном году средняя на вид картинка отказывается шустро бегать на машине почти рекомендуемой конфигурации, а при появлении на экране многих соперников одновременно начинает безобразно тормозить.

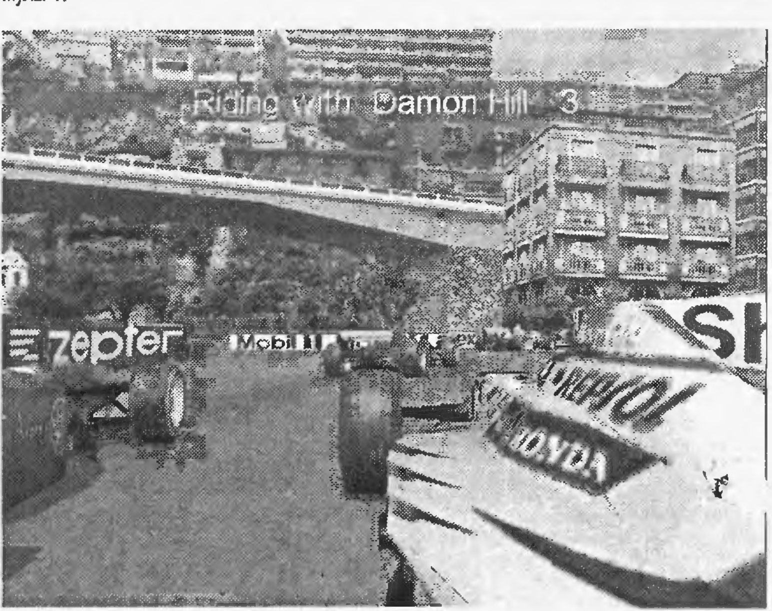
Видимо, создатели достали из пыльного мешка своей памяти еще одно "понятие", согласно которому хорошему симулятору вовсе не обязательно иметь красивую графику...

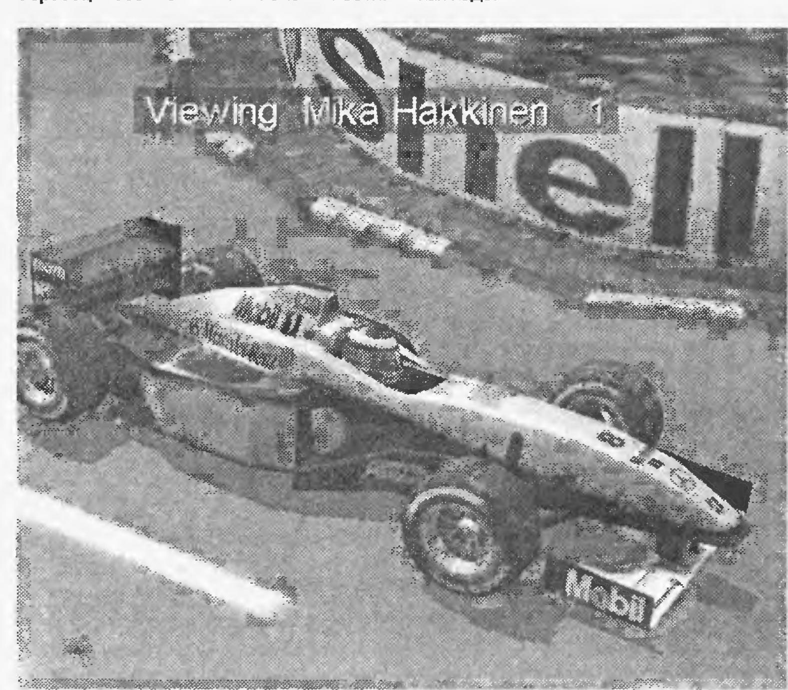
Если по-хорошему, то, чтобы написать по GP3 полноценную ревьюху, необходимо места минимум раза в три больше того, что занимает эта статья. Да и то, все грани этого алмаза в мире симов осветить не получится.

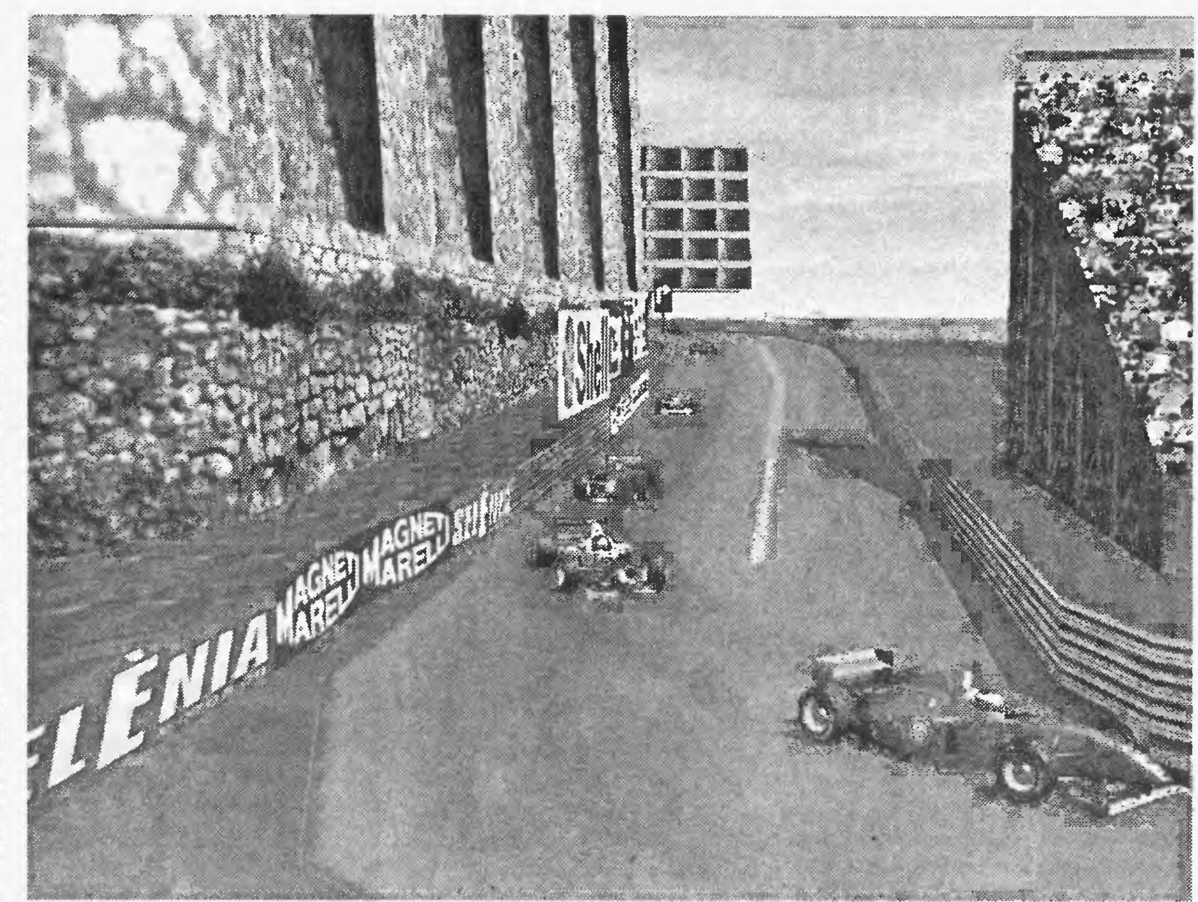
Вывод будет коротким и легко прогнозируемым. Игра для настоящего ценителя, который никогда не ставил на первое место графику и зрелищность. Игра отличная. Но только как симулятор. Не для широких масс игроков.

Дмитрий [illegible]в









Steel Beasts

Материал предоставлен игровым сайтом www.gameover.ru

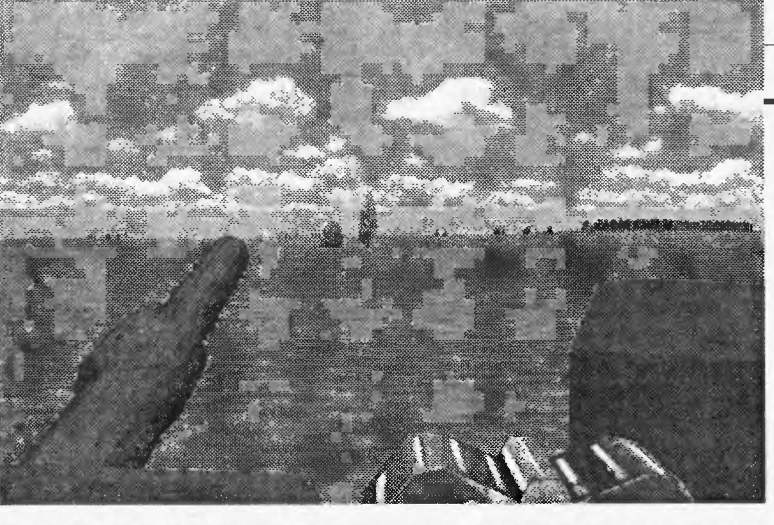
Издатель/Разработчик: Shrapnel Games
Жанр: Simulation
Системные требования: P-266, 32 Mb Ram, Win'95/98

Танковый симулятор в нашей жизни такая редкая вещь, что даже не знаю, с чем его сравнить. Все танковые симуляторы, вышедшие за время существования компьютера, можно пересчитать по пальцам. За последние несколько лет единственным, на мой взгляд, нормальным танковым симулятором был M1A2 Tank Platoon 2, все же остальные (игры серии Armored Fist от компании Novalogic) можно смело называть танковыми стрелялками, а не симуляторами. Поэтому надежды на то, что когда-нибудь выйдет что-то стоящее, у меня почти не было. И вот этим летом небольшая контора Shrapnel Games сперва объявила о своей новой игре, а потом выложила демо-версию игры Steel Beasts. Казалось бы, что может сделать совершенно неизвестная фирма? Я был на 100% уверен, что ничего путного у них не получится, но, как оказалось, я жестоко ошибался. И вот, в начале сентября игра вышла, и мне удалось воочию оценить все те возможности, о которых рассказывали разработчики и я мог видеть в демо-версии игры (между прочим, количество даунлоадов в мире [illegible]ло 100.000 штук). "Steel Beasts" дословно на русский язык переводится как "железные животные", сие звучит несколько воинственно, но это название действительно оправдано. Итак, приступим к разбору этого симулятора.

Начало игры в строгом армейском стиле, никаких видео-роликов, никаких излишеств, только картинку с "Абрамсом" показывают и все, зато грузится игра примерно три секунды. Насчет армейского стиля: эту игру по имеющейся информации делал сначала один человек и проект был вовсе не коммерческий, потом, когда дело пошло, появилась контора, которая взяла под опеку команду, работавшую над игрой. Между прочим, человек, который делал изначально игру сам, служил в бронетанковых войсках и разбирается в данном вопросе обалденно, отсюда такая реалистичность.

Главное меню, несмотря ни на что, очень даже богатое для такого симулятора. Есть все, начиная от Instant Action, Single Player, Help, Tank Range и заканчивая всевозможными настройками, опциями и даже редактором миссий.

Настоятельно советую начинать игру с "курсов молодого бойца", где можно научиться управлять современным танком. К сожалению, пока в Steel Beasts представлено только два танка, у каждого из них в управлении есть свои нюансы, поэтому для начала лучше тренироваться на каком-то одном. В игре представлены танки M1A2 Abrams и Leopard 2A4, также разработчики хотели еще сделать в игре российскую технику, но по некоторым причинам не смогли этого реализовать. Однако уже сейчас есть информация, что в ближайшее время выйдет дополнение, где появится наша техника (Т-80, Т-72, БРДМ, БМП-2, БМД-2 и т.д.). Помимо этого добавится немного и западной техники, например Hammer, M-113. Но мы немного ушли от темы. Тренироваться здесь придется долго, даже не долго, а очень долго. Как говорится в одной известной пословице — "тяжело в учении, легко в бою". Например, тренировочное задание по использованию лазерного дальномера и баллистического компьютера: казалось бы, поглядел в прицел, загнал танк в шкалу, замерил расстояние, баллистический компьютер все рассчитал и — "Fire!". Но не так-то все просто, каждый танк имеет просвет между колесами, иногда бывают на пути лазерного луча деревья или еще какие-то препятствия, поэтому данные в баллистический компьютер могут прийти неверные, следовательно, и выстрел будет не туда, куда надо. Также надо всегда помнить, что на A1M2 Abrams лазерный дальномер очень слабое место, если очень часто его использовать, то сгорит. В бою же обычно при первом попадании снаряда дальномер "падает" сразу же, так что об этом необходимо всегда помнить. Для каждого танка приготовлено порядка 25 тренировочных миссий, в которые входят тренировки по стрельбе, по вождению, по управлению танком с командирского места. Короче говоря, пока эти тренировки не будут пройдены, начинать игру категорически запрещается. Я, например, на момент написания обзора овладел лишь только третьей частью управления "Абрамсом", не потому что я не прошел все туториалы, а потому что нужна постоянная практика.





Разобравшись с тренировкой, можно приступать к боевым действиям. Если хочется повоевать, то лучше идти в Instant Action, там сразу кидают в бой, если же хочется поучаствовать в реальных миссиях, то Single Player, где собрано такое количество заданий, что при их виде немного не верится. К сожалению, режима кампании нет, есть огромные, многочасовые операции.

В игре есть два момента, из-за которых хочется сыграть в Steel Beasts. Первый — это физика, а второй — звук. К сожалению, качество графики несколько отпугивает, но о ней мы поговорим позже. Поговорим о физике и компьютерном интеллекте. То, как они реализованы в Steel Beasts, напоминает мне хардкорный авиасимулятор. В игре реализованы почти все моменты поведения и управления танком. Причем в Steel Beasts каждая боевая единица, будь то танк или БРДМ, действует в соответствии с законами физики. Т.е. нет такого, что в игре физику двух танков сделали круто, а все остальное непонятно как. Патроны летят по параболе, снаряды тоже, причем разные типы снарядов требуют разного угла наклона башни. Все это вычисляется в зависимости от ветра, рельефа и т.д. Каждый танк и прочая бронетехника имеет разную броню на разных частях танка, поэтому может повезти и не "вырубить" снарядом, а может попасть в гусеницу и разорвать трак. Очень реально выходят из строя различные системы, без которых жизнь крайне усугубляется. Если говорить о физике в целом, то ее можно охарактеризовать как просто самую реалистичную из всех когда-либо выходивших танковых симуляторов.

Компьютерный интеллект очень даже высокий, никаких казусов за время игры обнаружено не было. В танке типа M1A2 Абрамс экипаж состоит из 4 человек, отсюда следует, что компьютер должен уметь заменить любого из них. И делает он это очень неплохо, например, заняв место стрелка, можно не беспокоиться о вождении танка или о том, что танк поедет туда, куда не надо. Сидя на месте стрелка, командир танка указывает постоянно цели, а задача стрелка уничтожить эту цель раньше, чем она уничтожит наш танк. Вся остальная техника также очень неплохо контролируется железным интеллектом. Враг умеет прятаться в лесу, ставить завесы из дыма и вообще делать все, что необходимо делать в таких ситуациях.

Теперь поговорим о том, что приходится наблюдать в прицел... Зрелище, скажу я, душераздирающее, если бы не оно, то игра могла бы получить самый высокий рейтинг. Конечно, графика Steel Beasts на сегодняшний день кажется совсем убогой. Чем-то она напоминает аналогичную в игре M1 Tank Platoon 2. Но есть одно большое "но", на сегодня нет ни одного симулятора, который смог бы обрисовывать такие пространства как в Steel Beasts и при этом иметь очень сильно пересеченную местность и густой лес. Сами модели танков очень даже неплохи, особенно если смотреть на них издалека. Техники в игре достаточно много, воевать в основном приходится против БТРов, БМПшек и т.п. Так что в этом "железные звери" обошли все игрушки. Также еще очень большой плюс графики заключен в динамичности боя и пиротехнических спецэффектах. Как же круто выглядит танковый бой: выезжаем на гору, из радиостанции слышен голос ведущего танка "контакт", водитель разворачивает танк максимально эффективно для данной позиции и на малом газе начинает двигаться под углом к противнику (так сложнее попасть). Вдруг рядом с танком ложится снаряд, выпущенный из Т-80. Командир сразу же использует дымовые гранатометы и тормозит машину, мы в дыму и находимся под сильным обстрелом (все это происходит за 30 секунд). Командир танка указывает мне цель и орет по внутренней связи "Gunner, Sabot, Tank!!!". Врубаем систему ночного видения и через дым визуально определяем позицию танка, загоняем в шкалу и "бах!", командир орет "over", еще разок загоняем sabot в ствол и "бах!!!", восьмидесятке срывает башню. Спустя минуту наш танк ловит в передний бронелист снаряд, из строя сразу же выходят лазерный дальномер, разрыв правого трака, и водила орет благим матом (по ходу его убило), все, это конец... Второй выстрел вырубает у нас зеркало лазерного дальномера, баллистический компьютер и гидравлический привод башни. Но мы не сдаемся, переходим на ручное управление, и на всей скорости крутим ручку поворота башни, наводим на глаз ствол орудия на БМП и "выстрел!". Что было дальше, я не помню, следующим снарядом нам снесло все, что только было возможно, и танк больше был не боеспособен. Последнее, что я слышал, как соседний "Bradley" палил из своей реактивной установки... И еще было слышно, как по нам начала "работать" артиллерия... После такого боя в какой-то мере можно понять, что же чувствует танкист, когда он находится внутри танка. На сегодняшний день, на мой взгляд, это единственный в своем роде танковый симулятор, который может демонстрировать такие бои. И это единственный симулятор, который делает такие красивые пиротехнические вещи. То, как работает артиллерия, то, как круто выглядит вдали огонь и дым, короче, это надо просто увидеть, чтобы оценить.



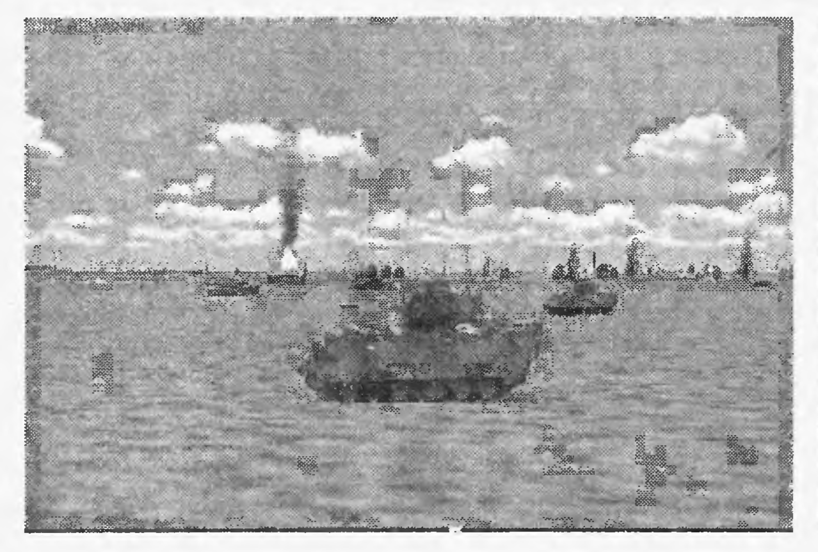
Звук — это тоже что-то невероятное, как же круто сделаны звуки боя!.. В танке плохо слышно, что творится за бортом, но если поглядеть снаружи, то там просто "ад". В сотнях метрах рвутся мины, а как круто выглядит попадание в танк, когда находишься внутри, да еще если кого-то из членов экипажа убивает, то понимаешь, куда ты попал. Хочется развернуть танк и ехать на всей скорости куда подальше, но необходимо выполнять боевую задачу. Как же страшно сидеть в подбитом танке, особенно когда к тебе уже бежит пехота, чтобы вскрыть люк и вытащить тебя из чрева железного зверя... А еще страшнее, когда в борт ложатся по очереди гандемные выстрелы от РПГ-7, вырубая танк по кусочкам... Я играю в Steel Beast с включенным музыкальным центром, только тогда реальное ощущение боя обеспечено на 100%.

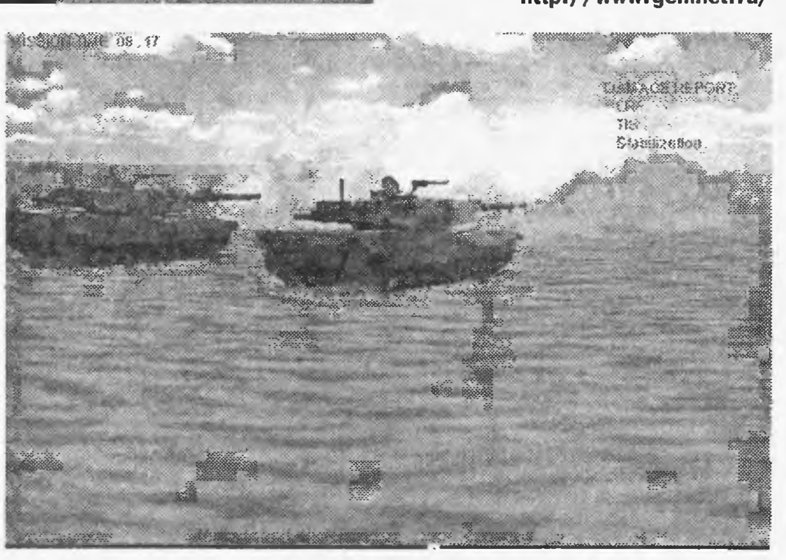
Хоть игрушка и слабовата графически, но технически в ней есть почти все. Есть и мультиплейер, и редактор карт. В мультиплейер я не играл, т.к. не нашел партнера для игры, но очень хотелось бы на это посмотреть. В нем поддерживаются все виды соединений.

Редактор карт очень удобный и понятный. Я думаю, что в скором времени должна будет появиться огромная куча миссий от третьих лиц. Также, наверно, появится новая бронетехника, боже, как я мечтаю поездить на Т-80 или на БМП...

В общем, это все мои аргументы для читателя, чтобы его убедить, что игру нужно приобрести сразу после прочтения этого обзора. Такие игры — очень большая редкость и выходят они не часто. Steel Beasts можно заносить в историю как шедевр танковых симуляторов. Конечно, омрачает графика, но зато в эту игру смогут играть даже те, у кого нет графического ускорителя или очень слабый компьютер, а это тоже немалый плюс по нынешним временам. Надо отдать должное, Steel Beasts игра очень сложная, но разобраться в ней при небольшом усилии можно, благо есть огромная куча тренировочных миссий. Я думаю, что после выхода игры разработчики сделают версию, в которой графика будет реализована на современном уровне. Остается лишь пожелать разработчикам удачи, а нам играть в Steel Beasts в таком виде, в каком он есть, а играть в него можно вечно, как в игры серии Flight Simulator от компании Microsoft.

Maroder
http://www.gemnet.ru/





Valkyrie Profile. Темная лошадка оказалась хитом, конкурирующим с FF9!

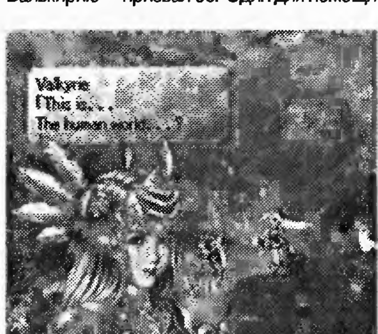
Платформа: PlayStation.
Жанр: RPG.
Разработчик: Tri-Ace.
Издатель: Enix.

Valkyrie Profile — это еще одна RPG. Теперь сердца и карманы геймеров разрываются между Chrono Cross (длинная игра, надо заметить) и Валькирией. Итак, начнем орудовать лупой, лазером и словом, дабы изучить сие произведение поближе.

Вообще-то, удивительно, что VP и Star Ocean 2 настолько различны. Все, надеюсь, помнят SO2 (и тут химия просочилась) — она тоже от Enix и Tri-Ace. Можно было ожидать какое-либо сходство, похожую систему боя или музыку, навевающую воспоминания о славных летних деньках, когда все спасали планету Expel. Но не тут-то было. По всем аспектам игра настолько необычна, что оставляет геймера, ожидавшего что-либо обыденное, во взлохмаченном состоянии.

Система построения игры: двумерные локации, со спрайтами — персонажами, трехмерная карта, не отличающаяся особым разнообразием, опять же с "лишенными" третьего измерения героями, что, наоборот, радует. Если умеют люди делать два-дэ РПГ, то пусть этим и занимаются! Что замечаешь сразу, так это то, что большинство сюжетных вставок сделаны из нескольких накладывающихся друг на друга спрайтов. Например, трава с летящими лепестками в самом начале. То есть, на примере той же травы: рисуется первый ряд растений, затем второй, подальше, соответственно поменьше, и так далее. В результате можно заметить, как между травинками пролетают и проходят различные объекты. По этому же подобию сделана сцена внутри замка. Сзади — фон, затем стены и местный гарнитур. При движении камеры передвигаются все три спрайта, но с разной скоростью — первый, разумеется, быстрее, но по непонятной мне причине при этом наблюдается низкий фреймрейт. Количество кадров оставляет желать лучшего. Можно сослаться на не особую дружелюбность PSX к двум измерениям, но здесь это слишком заметно. Тем не менее, все смотрится здорово и потом привыкаешь. Еще одно нововведение в плане графики — это использование кусочков CG-роликов в игровом процессе. Это и открытие двери, и магия в битве, и много чего еще. Персонажи, на мой взгляд, нарисованы замечательно; это касается и их изображений в "Статусе", и лиц героев во время беседы, причем персонаж может высказывать различные эмоции, которые отобразятся на рисунке. А вот анимация вызывает неоднозначную реакцию. С одной стороны, во вставках, скажем, Валькирия иногда неподвижно стоит, иногда начинает обниматься с другими. С другой — анимация во время самой игры очень неплоха. Особенно, когда Валькирия садится:). Видеоролики есть в неявном виде — в виде элементов, присутствующих на уровнях, и в небольших отрывках.

Сюжет. Одну из трех Великих Богинь — Валькирию — призвал бог Один для помощи









в битве с Ваниром (Vanir). Точнее, задача состоит в тренировке специальных кадров для армии. Но все не так просто. Дело в том, что обычных людей богиня забирать не может. Она обладает силой забирать к себе души умерших. Поэтому, пользуясь своим даром чувствовать чью-то смерть, Валькирия может оказаться в нужном месте и в нужный момент. Затем персонажа предстоит натренировать и экипировать для отправки на небеса. Действие все происходит в "нижнем мире Мидгарде", где живут люди. Еще одна отличительная особенность — то, что перед прибытием прислужницы Одина можно играть за человека, который в будущем по тем или иным обстоятельствам попадет в распоряжение богини. Короче говоря, проходим по сюжету небольшой квест, а потом вмешивается Валькирия. Это в общих чертах. А если рассматривать сценарии развития вот этих самых сабквестов, то можно приятно удивиться, поскольку и они могут вызвать бурю чувств даже у самых несентиментальных игроков. Атмосфера игры выдержана в мрачных тонах, да оно и неудивительно. Да, забыл отдать дань норвежской мифологии.:) Обычно именно с нее начинают ревьюшки VP.

В то время, как титульный экран напомнил мне Elemental Gearbolts, опции с музыкой вызвали воспоминания о Tales of Destiny. Причем не только визуально, но и в плане самих саундтрэков. Прослушав несколько мелодий, в меня забралось чувство того, что это ToD... ну или в крайнем случае SO2. Выбираться оно не хотело, даже учитывая тот факт, что музыку к Star Ocean 2 писал тот же композитор... Но сходство, причем явное, с продуктом от Namco течет изо всех щелей. Даже инструменты те же. А почему, я так и не понял. Ко всему прочему, сами композиции меня не впечатлили. Зато озвучка героев — это что-то! Хоть ее и можно услышать только "где разрешено по сюжету", но качество просто превосходное! Сразу замечаешь холод в эмоциях Валькирии, действительно искреннюю радость ее сестры (из первой сцены), величественный голос Одина... Кстати, озвучка проводилась, если я не ошибаюсь, теми же актерами, которые принимали участие в Lunar: SSS. Игру я еще не прошел — начал сразу с уровня Hard;), поэтому не видел имена актеров, но голоса похожи. Особенно яркий пример — это Один и Галеон:). Многие, кто проходили игру LSSS, знают, что в конце идет звуковая нарезка неудавшихся дублей, отсюда мне и запомнился голос этого человека.

Геймплей очень удачен — используется совмещение типичного сайдскроллера и собственно RPG. Во время походов по подземельям, городам и прочим локациям нельзя свернуть вверх или вниз, то есть передвижение происходит только в две стороны. Правда, дойдя до определенного места, можно, нажав "вверх" или "вниз", перейти на следующий экран. Также можно бить оружием, стрелять кристаллами и прыгать. Первое может пригодиться для действия с окружающей средой, так как с врагами бой начинается при любом соприкосновении. Ледяные кристаллы можно вонзать в стены, чтобы забраться по ним наверх, замораживать ими врагов, создавать небольшие платформы на земле, которые, при заморозке более двух раз, лопаются и Валькирия отлетает в сторону или вверх. Враги, уничтоженные однажды, больше не восстанавливаются, пока Вы в этом подземелье. Игра не совсем линейна, то есть порядок квестов можно и переворошить, так что поступайте как вздумается, особенно на Hard-уровне. Присутствуют три концовки на уровнях Normal и Hard.

Во время путешествий будут попадаться сокровища, которые можно прикарманить, и артефакты. При добыче такой полезной вещи появляется "предупреждение!". Мол, эта вещь является собственностью Одина и ее необходимо немедленно передать в распоряжение начальства. И Вам предоставляется право выбора:). Если честно отдать, то прибавляется лишь некоторое количество опыта, получаемого за какие-либо действия вне битв. А если себе умыкнуть (как я с мечом сделал — второй артефакт), то в наличии будет и вещичка, и опыта в несколько раз больше (за храбрость?), а вот статус в глазах Одина упадет на пять пунктов. К сожалению, что будет при наглом прикарманивании всех артефактов, я не знаю — еще не опускался до такого уровня:).





Всех монстров в игре можно избежать, либо обегая, либо используя кристаллы, но битва с ними, конечно же, приносит много полезностей. Опыт, в частности. Не буду расписывать, что можно получить после поднятия на новый уровень, сообщу лишь, что система аналогична Star Ocean 2, с расширенными возможностями.

И снова уникальные элементы в игре. Бой. В команде принимают участие четыре человека. Под каждого из них отведена кнопка на контроллере, по нажатии которой будет произведен удар, комбо или магия. Все, вроде, пошаговое, но с элементами обычных файтингов(!). То есть, во время атаки одним из Ваших бойцов можно нажимать все остальные кнопки и, если персонажи в состоянии, то получится совместная атака. Слева внизу отображается счетчик повреждений в процентах, нанесенных противнику (больше похож на спидометр). Если шкала добегает до ста, то есть возможность произвести Special Attack, причем, если в ходе оной будет снова набрано число 100, то SA можно произвести снова, только уже другим, полным сил, героем. Также ведется счет количества нанесенных ударов.:) Магия, айтемы и все остальное присутствуют как обычно.

Итак, вывод. Игра относится к тому немногочисленному классу, в котором графика, звук и все остальное затмевается сюжетом, игровым процессом и, в данном случае, персонажами (включает в себя отличную прорисовку выражений лиц и озвучку). То есть играть просто интересно:).

Omega
omega_dragon@mailru.com
http://www.pristavki.net/

Итоги продаж Дримкаста

На данный момент на мировом рынке видео-приставок началось и успешно проходит интереснейшая борьба Дримкаста с PS2. Для общего сведения подведем итоги, касающиеся экономики Дримкаста в Европе.

За все прошедшее время накопления опыта игры на DC было продано более 1 миллиона самих приставок и более 2.5 миллионов дримкастовского софтвэйра зарегистрировано. Ну, и наконец, чего так долго все ждали, одним из самых больших в Европе игровых онлайн-сервисов стал Dreamarena, вобрав в себя более 400 тысяч зарегистрированных игроков на DC.

Далее остается только ждать развития событий и скрестить пальцы за свою любимую игровую платформу.

Вечеринка... у Марио дома... часть 3

Mario Party 3 развернется, по сложившейся в последнее время традиции, на N64, разумеется, с улучшенной графикой, новыми мини-играми для гостей и с двумя начинающими любителями повеселиться — Дэйзи и Валуиджи (Daisy и Waluigi), цена вечеринки будет 5800 йен. Американская версия ожидается чуть позже. Также для Nintendo 64 появится уже ожидаемый многими Sin and Punishment: Succesor to the Earth. Данное приключение очень неплохо показало себя на Spaceworld 2000, к тому же имя разработчика — Treasure — говорит о многом. Игра будет доступна 21 ноября в Японии по цене 6800 йен.

Новая версия Gleam

Вышла новая версия эмулятора Нинтендо для Дримкаста. Добавлена поддержка новых мэпперов и теперь можно играть вдвоем. Вы даже можете записать диск с ромами и вставлять его в Дримкаст после загрузки эмулятора, то есть при выходе новой версии обновлять только диск с эмулятором. Похоже на Utopia Boot CD Loader;).

Все для PS2

Сама приставка появится в магазинах США только в конце октября, а игры для нее уже можно купить. Это Street Fighter EX3, Armored Core 2 и две ролевушки: EverGrace и Eternal Ring. А Mad Catz — один из основных производителей периферийных устройств для приставок — уже начал поставки аксессуаров для PS2. 26 октября вся линейка продуктов от Mad Catz (джойстики, руль, дистанционный пульт для DVD, различные AV кабели и т.п.) будет доступна покупателям.

Компания Olympus Optical of Japan анонсировала виртуальный шлем для PS2. Это чудо должно появиться в Японии уже в ноябре по цене в $500. Скорее всего до США устройство не дойдет (слишком дорогое и, скорее всего, недоработанное), но сам факт его появления греет душу.

Сколько будет стоить GameCube?

Для продвижения своей приставки Nintendo собирается давить конкурентов с помощью ценовой политики. Консоль будет стоить всего $150-200 (в полтора-два раза дешевле, чем PS2).

Game Boy теперь вышивает крестиком!

Казалось, мы уже все видели, ничем проженых геймеров не удивишь. Не тут-то было! Фирма "Зингер" при поддержке Nintendo возьми да разработай новую модель своей швейной машинки Izek, оборудованную... Гейм Боем! На кой карманная приставка сдалась швейной машинке? — спрашиваете. GB в данном случае выполняет роль устройства для выбора режимов работы: на специальном картридже сохранены десятки вариантов узоров, мозаек, циферок, символов и разнообразных стежков, которые машинка будет послушно вышивать. А что, удобно и дешево — по сравнению с дорогими моделями швейных машин и оверлоков с мини-компьютерами, выполняющими, по сути, ту же самую работу. В продажу в США Izek поступит в ноябре.

THQ продалась Биллу

THQ объявила о том, что их новый боевик New Legends разрабатывается эксклюзивно для X-box. Движок Unreal теперь используется для моделирования футуристического Гонконга, в котором герои и будут защищать добро всеми имеющимися средствами.

Бал PS2 в Голливуде

В Голливуде прошла церемония открытия запуска Playstation 2. Вместо вполне резонных ожиданий, что будет устроена гигантская вечеринка с хотя бы детьми знаменитостей — геймерами, оказалось, что все пройдет более спокойно. На момент "второго пришествия" в Северную Америку PS2 Sony пригласила не только журналистов (к примеру, IGNPS2), но и знаменитых людей, которые, правда, геймерами-то, наверное, и не совсем являются... Например, представить себе, что Мила Йовович любительница игр, затруднительно. Хотя... кто знает... ради такого шоу.

Особый выпуск Shenmue

Вот уже и на наших прилавках засветились первые Shenmue версии (точнее одна, скопированная), но на японском языке, как и ожидалось. А в это время в Японии вышла специальная версия игры, в которой, помимо четырех игровых дисков, добавился пятый, с саундтрэком. К сожалению, сделать из этого события много щенячьей радости у нас не выйдет, так как вер[illegible] нас все равно не дойдет, тем бол[illegible]ый диск. А вот в стране восходящих GD-ROM'ов подобные подарки любят и ценят, поэтому, насмотревшись на японских геймеров, Sega решилась и, скорее всего, выпустит на западе игру тоже с каким-нибудь особым сюрпризом.

Сайт Quake 3: Arena

В честь очередной серии Quake на DC, Sega открыла новый сайт, посвященный хитовой игре. Базируясь на Flash и Java, он, как и полагается, долго грузится, но затем быстро серфится, к тому же посмотреть просто необходимо. Для того чтобы в полной мере оценить как игру, так и новый сайт, сходите туда — http://www.sega.com/sega/game/quake3_launch.jhtml.

Розовые Дримкасты!

Совершенно правильно решив, Sega планирует выпустить сразу несколько устройств с тематикой Sakura Wars. Приурочив к выходу Sakura Wars и Sakura Wars 2 выпуск [illegible] Wars VMU и Sakura Wars Puru Puru Pack, компания не остановилась на достигнутом. Вскоре можно будет купить сакуровский Дримкаст и попользоваться сакуровским e-mail'ом, который будет отправлять специальные, сакуровские письма. В комплект входит сакуровский джойстик. Правда, то, что DC будет розового цвета, — это домыслы, но вполне обоснованные, учитывая тематику и... цвет игры.

Теперь остается только надеяться, что вся эта замечательная компания доберется до нас... или хотя бы игры, переведенные на английский язык.

Успех SegaNet

На sega.com опубликованы данные о том, что сервисом SegaNet пользуются свыше 100.000 геймеров. В среднем каждый человек сидит в сети около 2 часов, играя в NFL 2K1 и просматривая www.

Brad Huang, глава компании Sega.com, считает, что очевидный успех SegaNet показывает, что геймеры уже сейчас готовы к будущему, а будущее — за online-играми.

Dragon Quest VII в США

Enix воодушевился успехом своей последней ролевухи Valkyrie Profile и собирается "когда-нибудь" перевести на английский и свой мегахит DQVII (в Японии он опередил FF9!). В английской версии неизбежны некоторые изменения, но мы уже к этому привыкли.

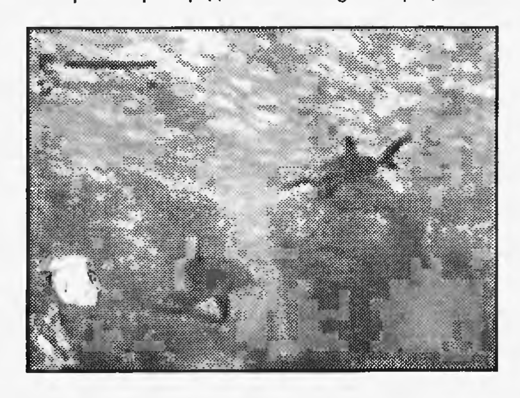
По материалам D&K Videogames (http://www.pristavki.net)

Ecco the Dolphin: Defender of the Future
...мне лишь бы поплавать!

Платформа: DreamCast,
Жанр: Adventure,
Разработчик: Appaloosa,
Издатель: Sega.

Давным давно, будучи владельцем Денди, я с завистью наблюдал за первыми появившимися играми для Мегадрайва. Они казались каким-то чудом, верхом совершенства. Но больше всего запомнился Ecco the Dolphin, которого постоянно крутили на одной из приставок. Я никогда не видел ничего похожего, дельфин выглядел безумно реалистично, да и сам игровой процесс не имел аналогов (по крайней мере, их не было в продаже).

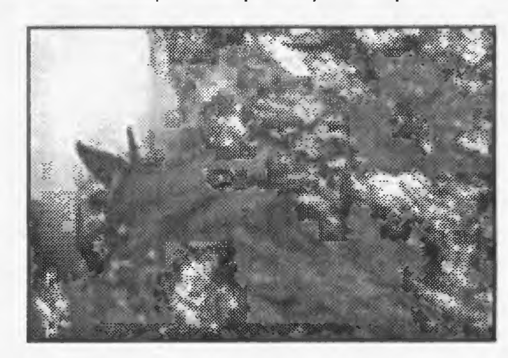
Версия Ecco выходила и на Sega CD, потом серия заглохла. Sega Saturn умерла в младенческом возрасте, и трехмерного Ecco перестали ждать даже самые ярые фанаты. Но теперь на дворе 2000 год, геймеры режутся в Sonic Adventure на DreamCast, a Sega мечтает о возрождении своей былой славы. У Sony есть свой козырь в виде торговой марки PSx, но зато у Sega есть в запасе много популярнейших героев игр. С Sonic все ясно, но на Megadrive есть не только ежики, но и другие представители фауны. Ecco the Dolphin — это проба пера. Представители Sega говорят, что от



успеха или неудачи Ecco зависит то, будет ли продолжено возрождение старых 16-битных серий на DreamCast. В США/Европе Ecco заценили, уже разрабатывается продолжение, рассчитанное на мультиплейер через SegaNet... А недавно анонсировали Toejam&Earl III, так что процесс пошел.

А теперь поговорим собственно об игре. Не знаю, что именно пираты вырезали из нее, я лично ничего не заметил. Ура! Начинается процесс с ролика на движке игры с озвученной (мужик голосом говорит) предысторией. Итак, сказка на ночь.

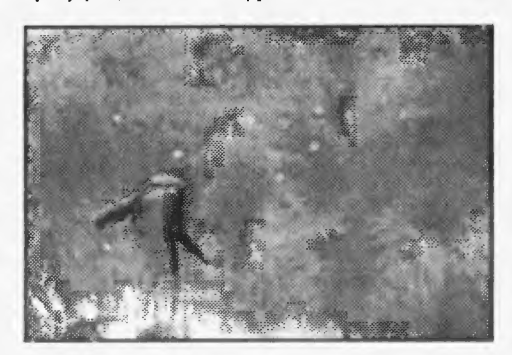
Человечество и дельфины столетиями жили вместе, уважая друг друга. Наконец, люди догнали дельфинов по уровню интеллектуального развития. Наступил Золотой Век, и смешанная цивилизация процветала... Достигнув определенного уровня развития, они вышли в космос. Но там их уже ждал враг, который так и назывался: "the Foe". Эта раса успела захватить большую часть обитаемой вселенной, разрушая все на своем пути. Но люди и дельфины нанесли им ответный удар, и впервые Враг был побежден. Тогда подлые инопланетяне решили ударить в тыл и высадиться сразу на Земле, которую обороняла сила Хранителя (такой большой красивый кристалл). Раз за разом поле



Хранителя отбивало атаки Врага, а потом кораблям-камикадзе удалось пробить поле и разбить кристалл. Молодой дельфин Ecco и не подозревал, что именно на него возложат миссию спасения человечества (а руководить им будет осколок (осколки?) того самого кристалла).

Немного неправдоподобная история, не так ли? Ее сложно воспринимать в виде текста, в игре сюжет кажется очень даже логичным.

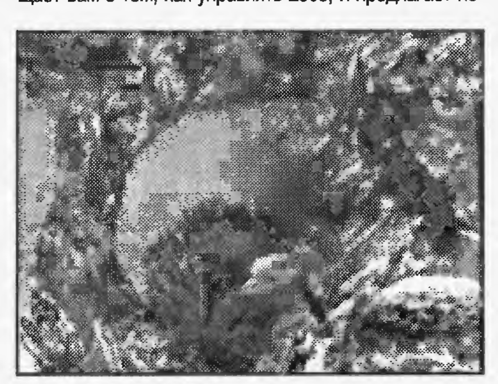
Вот уже грузится первый уровень. И первый шок — графика не просто великолепна, это лучшее из того, что я видел. А западные сайты пишут о том, что ни одна из игр для PS2, как существующих, так и показанных на E3, не сравнится с Ecco. Лишь несколько проектов для DC (например, Shenmue) хоть как-то могут конкурировать с творением Appaloosa. Разработчики используют это преимущество игры наилучшим образом. Вначале вам не надо отвлекаться на каких-то злых инопланетян. Игроку дается время просто поплавать, пообщаться с морскими животными, половить рыбу и попрыгать. Вы одновременно обучаетесь управлению и наслаждаетесь графикой. Сам дельфин просто идеален. Неважно, насколько близко подъезжает камера — он все равно выглядит живым. Анимация, движения — все идеально. Чувствуется, что на разработку только модели дельфина ушло столько же времени, сколько на многие средненькие игры. Сразу предупреждаю: хотя камеру можно менять с помощью



стрелок джойстика, лучше оставить камеру по умолчанию. Она, во-первых, удобна (!), а во-вторых, подбирает очень удачные виды (когда это не препятствует удобному управлению!). Фанаты Лары Крофт, конечно, назовут меня зоофилом, но дельфин — это прекрасно. Каждый скриншот — потенциальный wallpaper... И никаких полигонных глюков, никаких пикселей, никаких квадратных скал. Подводный мир не отличается от настоящего (разве что живности поменьше).

Музыка... Она не уступает графике и идеально соответствует подводному миру. Можно просто зайти в опции и слушать, слушать, слушать... Но лучше совмещать это с игровым процессом, потому что есть еще и звуковые эффекты. Каждое морское животное (разумное) обладает своим неповторимым голосом, они поют... Мне почему-то сразу вспомнилась история Сири из фантастической эпопеи "Гиперион" (Дэн Симмонс). Кто читал — тот поймет.

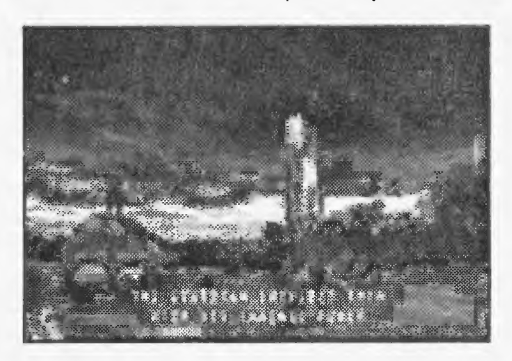
И теперь мы подобрались к игровому процессу. Сразу предупреждаю: игра протекает очень неспешно, позволяя в полной мере насладиться музыкой, графикой и проработкой мира. Нет, дело не в тормозах, просто сюжет развивается нормально, а не как в аркадах. Начинается игра с того, что знакомый дельфин сообщает вам о том, как управлять Ecco, и предлагает по-



тренироваться. Последовав его совету, я обнаружил, что управление просто великолепно. Хотя, если бы Ecco была моей первой игрой для DC, то были бы проблемы, потому что привычные стрелки джойстика здесь всего лишь перемещают камеру. Управлять дельфином надо с помощью D-Pad, что очень удобно и логично.

Можно говорить с другими дельфинами (пустить звуковую волну вниз) и разгоняться. Разгон нужен еще и для того, чтобы атаковать акул и ловить рыбу. Предусмотрена и кнопка "special action". На всякий случай напоминаю, что дельфины дышат воздухом, так что периодически надо выпрыгивать из воды.

Через несколько минут игру возмутительнейшим образом прерывает кусок сюжета (о том, как разрушили кристалл). После этого осколок кристалла появится на одной из подводных скал. Он (кристалл) говорит о том, что только Ecco может спасти мир (ну-ну), но для начала ему надо пройти первый тест, потом долго тренироваться... а уже в самом конце можно пойти спасать мир. Первое задание — найти и спасти пропавшего китенка. В первый раз я добросовестно проплавал полчаса, но никого не нашел (потому что слабо представлял себе, что и где искать). На следующий день я



решил мыслить логически, посмотрел размеры китенка (до исчезновения) и прикинул, где он может быть. Оказалось, что его завалило камнями. В одиночку Ecco сдвинуть их не может, поэтому надо позвать на помощь корешей. Плыву к собратьями, ко мне присоединяются двое (отличаются от Ecco только цветом) дельфинов. На обратном пути пытаюсь вспомнить, где именно находится тот завал... Пока искал, кореша куда-то исчезли. С третьего раза нахожу нужное место, думаю, что же делать дальше. Оказалось, что достаточно доплыть до зеленого камня, потом дельфины автоматически с разгону бьют по нему (им же больно!). Китенок спасен! Плывем к его родителю, он в благодарность помогает проплыть по недоступному ранее проходу на следующий уровень. Там уже появляются акулы. Они-то меня и съели.:(Надеюсь, что вам повезет больше. Чтобы не погибнуть в расцвете сил, советую не лениться (как я) и ловить рыбу — она восстанавливает здоровье!

На западных сайтах говорят, что игра проходится примерно за 60 часов... И хотя это и не RPG:), это время не будет потрачено зря! Для получения большего кайфа, советую показать Ecco знакомым PC-геймерам:) и девушкам:)). Эффект поразительный.

Wren
wren@pristavki.net
http://www.pristavki.net/



Quake 3:Arena
Писишный хит теперь на приставках!

Платформа: DreamCast.
Жанр: 3DAction.
Разработчик: TBA.
Издатель: Sega.

Игры жанра 3DAction на приставках долгое время вызывали умиление одним фактом своего существования. Doom и Wolf3D на SNES на порядок хуже "оригиналов", Zero Tolerance и BloodShot на MD изначально создавались в расчете на скромные возможности системы и выглядят чуть приличнее, но уступают даже Wolf3D. О мультиплейере никто и не мечтал. PlayStation и Saturn могут похвастаться портом Duke Nukem 3D (забавно, но дюк на PSx выглядел плохо именно потому, что приставка лучше работает с полигонами, чем со спрайтами). Потом появился чисто консольный Duke Nukem: Time to Kill...

В это время писишники уже вовсю играли в первый Квейк. Игровая общественность несколько лет обсуждала возможность перенесения Quake на PSx... Обсуждение закончилось, когда был портирован сразу второй Квейк. Тем не менее самое главное достоинство жанра — возможность сделать мясо из ближнего своего — так и не доползло до приставочников. Duke3D на Saturn умел играть через модем (!), некоторые 3DAction — с помощью split-screen или через линк-кабель. Но Saturn умер, линк-кабель никто не покупал ради пары игр, а режим split-



screen неудобен. Да и сами игры сильно отставали по качеству от писишных. Появление 3D-ускорителей окончательно закрепило победу PC на рынке 3DAction.

Но ничто не вечно под луной... С выходом первой 128-битной приставки (DreamCast) впервые появилась возможность напрямую портировать писишные игры без потери качества. Встроенный модем позволил внедрять и поддержку мультиплейера. Да, модемы существовали уже давно, но уж очень неохотно геймеры раскупают дополнительную периферию. А если устройства не раскупаются, то разработчики их не используют в играх, что вызывает еще большее падение спроса. Встроенный модем позволяет выпускать игры, рассчитанные только на сетевую игру. Quake3:Arena — классический пример.

На сентябрь-октябрь были намечены релизы всех трех популярных писишных 3DAction: Quake3: Arena, Unreal Tournament и Half-Life. В сентябре же стартовала сеть SegaNet — провайдер Интернета для владельцев DC, по совместительству поддерживающая кучу игровых серверов. Одной из первых и основной (до выхода PhanTasy Star Online) игрой как раз и стала Q3, что намного повысит популярность проекта в целом.

Еще на E3 показывалась достаточно приличная версия игры, хотя и несколько тормозящая (в некоторых местах до 30fps). На QuakeCon торжественно демонстрировался мультиплейер на дримкастах, при



этом скорость игры заметно улучшилась, к релизу обещают "дотянуть" framerate до "общепринятых" 60fps.

Графика... на сей раз с ней все в порядке (впервые на приставках!): Разумеется, разрешение меньше, чем на PC — 640x480. Но при этом текстуры на DreamCast разнообразнее, уровни более детализированные, так что, в общем, версии примерно одинаковы по качеству графики.

Другой не менее важный аспект — уровни. И здесь все в порядке. Взяты наиболее популярные уровни PC-версии + дополнительные уровни с PC + эксклюзивно разработанные для приставочной версии. Всего их будет что-то около 30. Планировка и дизайн новых уровней выполнены профессионально. Все сделано для того, чтобы делать мясо из своего соседа было удобно и приятно.

Теперь подбираемся к тому, что на приставках всегда вызывало проблемы. Управление в Q3 уникально. Дело в том, что он поддерживает все существующие устройства + можно использовать то, что появится потом.

Стандартный джойстик, специальный трекболл от Mad Katz (пока недоделанный) и главное — клавиатура с мышью — все это легко настраивается.

Ну и самое главное, ради чего игра и выходит в свет. На QuakeCon впервые был показан нормальный мультиплейер на приставках. Четыре дримкаста, соединенные обычными модемами, крутили Q3 на ог-



ромных экранах почти:) без глюков. Представляете, как круто будет в разговоре с "продвинутым" писишным геймером мимоходом упомянуть "я тут вчера с каким-то ламером в третью кваку гамился. Потом оказалось, что он на PC играл. Фууу." Да, между прочим, я ведь забыл сказать, что в Q3 можно будет играть и с писишниками (для этого им придется скачать соответствующий патч)!

Kostya Govorun AKA Wren
k_govorun@mail.ru
http://www.pristavki.net/

Soldier — Сто и одно недоразумение



Материал подготовлен совместно с DTF.RU

Разработчик: Sinister Games
Издатель: SouthPeak Interactive
Жанр игры: Action
Дата выхода: 12-09-2000
Требования: P-II-300, 64MB RAM, 16MB 3D Accelerator
Рекомендовано: P-III-500, 128 MB RAM, 32MB 3D Accelerator

Недавно на прилавках появился шутер от третьего лица Soldier, разрабатывавшийся в компании Sinister Games. Заголовок ничем бы не выделялся из списка других не менее хороших названий, если бы не одно "НО" — игра создавалась по мотивам одноименного фильма с Куртом Расселом (Kurt Russell) в главной роли. Напомню, что эта кинолента появилась в 1998-ом году и, надо отдать ей должное, смотрелась для своего времени очень неплохо. А потому, после удачного марша Soldier'a по планете, многие игроки стали с большим нетерпением ожидать появления компьютерной игры. И вот сейчас, пускай еще совершенно неофициально, экшен Soldier уже можно купить, но прежде, чем вы пойдете на это, внимательно прочитайте обзор и затем еще раз обдумайте свое желание приобрести компакт-диск, ибо он не стоит заплаченных за него денег.

Я всегда с большим подозрением отношусь к играм, которые создаются по тем или иным фильмам. Как показало время, большинство подобных проектов по воссозданию киношной атмосферы в атмосфере компьютерного экшена с треском проваливались на первых же секундах геймплея. Конечно, были исключения, но их количество так мало, что говорить о них во множественном числе нельзя. В связи с этим, когда я садился играть в Soldier, меня терзали смутные подозрения об играбельности этого шутера, ведь даже то огромное количество скриншотов, что я мог видеть раньше, пускай и с отличной графикой, не могли вселить должную уверенность в качестве игры.

Кто ты и куда путь держишь, дружище?

Игра начинается с того, что вам предлагают выбрать своего героя, с которым вам и предстоит пройти все миссии. Доступно всего два существа: первый — это сам робот-солдат Тодд (Todd), который и был главным героем фильма Soldier, а второй субъект — местная аборигенка по имени Сандра (Sandra) (мы знакомимся с ней впервые только в этой игре). Тодд, как настоящий боевой робот, полагается исключительно на мощь своего оружия и крепость брони, двигается он медленно, но зато способен выносить большое количество попаданий. Сандра же, которая вроде бы является живым организмом, гораздо слабее и в связи с этим жестко ограничена по количеству носимой брони, но ее плюсами можно назвать ловкость и скорость перемещений.

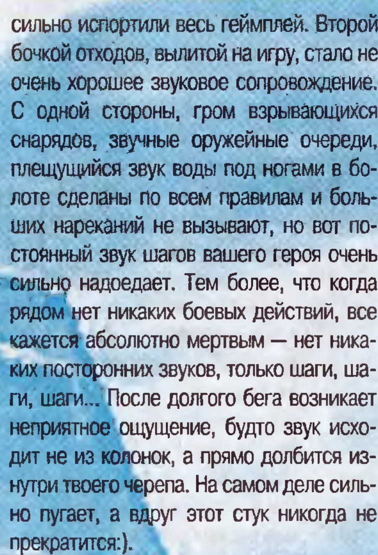
Как видите, и тот, и другой персонаж имеют и слабые, и сильные стороны и, в общем, очень хорошо уравновешены. Так что выбирайте своего подопечного, основываясь лишь на том, как предпочитаете проходить уровни — грубой силой ломясь на врага или же, постоянно маневрируя и быстро перемещаясь, уничтожать его, не вступая в близкий контакт. Все остальное в игре абсолютно не зависит от того, играете вы за Тодда или за Сандру, основная задача — покинуть пределы этой заброшенной, но почему-то густо заселенной различными монстрами и роботами паршивой планетенки. Можно долго расписывать, насколько игра пересекается с фильмом, но в данном случае это абсолютно ни к чему, ибо этот аркадный шутер полностью лишен любой связи со сторилайном, следовательно, и рассказывать о нем отдельно нечего, все равно делу этим не поможешь.

Что видно, что слышно?

Разобравшись с настройками и главным героем (по привычке выбрав более пригодного для ведения смертельных схваток мужичка), загрузил я первый уровень... и на несколько секунд остановился полюбоваться прекрасным пейзажем и красным закатным небом. Графика в игре местами просто поражает воображение: то кроваво-желтые отблески заходящего солнца, то энергетические заряды, выпущенные из оружия и уносящиеся в усыпанное мелкими звездочками черное небо, то аналог нашей земной луны — настоящая мечта любого оборотня. Очень приличная графика и, что самое удивительное, даже в высоком разрешении 1024 на 768 и 32-битном цвете игра совершенно не тормозила. По мере прохождения немного мешал туман, который уже на очень недалеком расстоянии (относительно, конечно же) совершенно не давал возможности рассмотреть удаленные объекты. Порой это становилось прямо-таки смертельной опасностью, ибо хитрый противник, богато одаренный возможностями от своих создателей, продолжал стрелять даже в тот момент, когда я отступал на такое расстояние, где все покрывала сплошная, непроницаемая для человеческого глаза тьма. Оставался только один выход — стрелять в ответ по редким вспышкам выстрелов.

Еще одна вещь, тесно связанная с графикой, — это уникальное оформление уровней. Действительно, дизайнеры игры постарались на славу, попытавшись создать очень живописные природные ландшафты. По этому показателю игровой процесс можно разделить на четыре стадии: огромная мусорная свалка, явно демонстрирующая последствия бурной жизнедеятельности человечества; город, расположенный в ужасающих размерах кратере; гнусное, зловонное болото и финальная крепость — космодром вражеских сил. Все перечисленные выше дислокации очень хорошо оформлены и полны таких мелких деталей окружения, что совершенно не создавалось никакого дискомфорта по поводу неправильного расположения того или иного предмета.

Но не только уровни оформлены подобающим образом — эффекты от части оружия также заслуживают всевозможных похвал. Особо хочу отметить только два типа из них — это, во-первых, энергетические винтовки, стреляющее мощными зарядами синего пламени. В темноте, на фоне меркнущего неба, — зрелище неописуемой красоты. И, во-вторых, самое красивое — огнемет, этот мощный агрегат отлично смотрится как днем, так и ночью. Неплохо прорисованы результаты использования второстепенных усилителей — гранат, ракет и прочих смертоносных устройств. Кстати, очень неплохо придумано — когда поблизости взрывается что-нибудь мощное, экран встряхивает и несильно бросает из стороны в сторону. Очень правдоподобно и красиво. Серьезно для подобной игры подошли разработчики и к созданию общей кровавости сражений, так, если противник попадает под мощный залп из оружия, его останки фаршем разлетаются по сторонам, оседая на просторах уровней на довольно почтительном расстоянии от эпицентра взрыва. Летящие руки, ноги и головы врагов вселяют настоящую уверенность в своей крутости.



Но о вооружении поговорим немного позже, а сейчас хочу вылить на все это бочку дегтя — модели игроков, противников и вражеской техники нельзя зачислить в плюсы игры. Даже яркие спецэфекты не смогли скрыть всего уродства квадратных, полностью безликих и каких-то серых представителей вражеской армии. Этим сильно испортили весь геймплей. Второй бочкой отходов, вылитой на игру, стало не очень хорошее звуковое сопровождение. С одной стороны, гром взрывающихся снарядов, звучные оружейные очереди, плещущийся звук воды под ногами в болоте сделаны по всем правилам и больших нареканий не вызывают, но вот постоянный звук шагов вашего героя очень сильно надоедает. Тем более, что когда рядом нет никаких боевых действий, все кажется абсолютно мертвым — нет никаких посторонних звуков, только шаги, шаги, шаги... После долгого бега возникает неприятное ощущение, будто звук исходит не из колонок, а прямо долбится изнутри твоего черепа. На самом деле сильно пугает, а вдруг этот стук никогда не прекратится:).





Наши удалые помощники — деструктивные устройства

Этих устройств в Soldier начитывается всего четыре класса — автомат (стреляет обыкновенными пулями, по мере нарастания крутости количество и скорость выстрелов заметно увеличивается), дробовик (заряды — разлетающаяся картечь, после подборов power-up'ов их число возрастает и они даже начинают взрываться при попадании по объектам), огнемет (выпускает клубок огня, который взрывается при соприкосновении с препятствием, при дальнейшем апгрейде начинает метать столб огня, а затем и вовсе заливает всех морем пламени) и энергетическое оружие (выстреливает синие заряды огня, при установке усилителя начинает поражать цели разрядом, а при следующих улучшениях создает ураганную энергетическую бурю). В каждом классе насчитывается еще по несколько разновидностей, все различие между которыми, как вы можете прочитать выше, заключается в количестве наносимых в единицу времени повреждений, в то время как тип действия у них сохраняется. С собой вы можете носить только один вид вооружения, зато с бесконечным набором боеприпасов, но периодически смертоносное устройство перегревается и поэтому надо на полсекунды отпустить кнопку выстрела, чтобы оно вернулось в работоспособное состояние. С самого начала вам дается обыкновенный автомат. При убийстве противников из них могут выпасть power-up'ы четырех различных цветов, каждый из которых соответствует определенному оружейному классу. Так, если у вас есть какая-то пушка и вы подберете power-up аналогичного класса, то ваше устройство на некоторое (не очень продолжительное) время станет мощнее стрелять. Но если вы взяли усилитель другого класса, то ваше оружие меняется на класс подобранного power-up'a, а старое устройство пропадает.

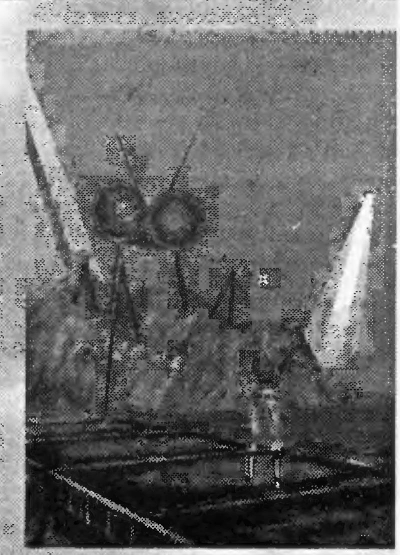
Действуют все усилители очень короткое время, так что особо рассчитывать на их помощь не стоит. Лучше обратить внимание на второстепенное вооружение, которое представлено гранатами, ракетами, бомбами и прочими взрывчатыми прелестями. Выпадают эти прелести из противников достаточно регулярно, так что тратьте без зазрения совести — все равно скоро наберете нового. Смена типа второстепенного оружия происходит так же, как и основного. Кстати, они друг с другом никак не связаны, то есть при замене вашей пушки на другой класс дополнительное оружие сохраняется, и наоборот.

Еще одной важной фичей можно назвать то, что порядок уровня, до которого вы можете проапгрейдить оружие, определяется исключительно текущим эпизодом игры. Прицеливание сделано вполне удобно, перекрестие прицела расположено точно в центре экрана, и вам необходимо только крутить мышкой, чтобы навестись на цель и затем нажать на выстрел.

Прочие шмотки

Их в игре наблюдается всего две, но зато очень необходимых — бронежилет (добав-

ляет определенное количество брони) и аптечка (подлечивает вашего героя). Подобно всем остальным рулезам, выпадающим из поверженных врагов, они не остаются на уровне бесконечно долго, а через короткое время начинают мерцать и вскоре пропадают. Поэтому убивать противника на дальнем расстоянии крайне неэкономно и приходится либо постоянно нестись вперед сломя голову к очередной аптечке/бронежилету/power-up'у или же уничтожать гадов только в непосредственной близости от себя. Так же ведут себя сами трупы убиенных и их разрозненные ошметки, эти исчезают еще быстрее, а потому украшают окрестности только несколько секунд во время схватки.



Забавно, что "жизнь" и броники выпадают из представителей местной фауны так же регулярно, как и из вражеских солдат. Откуда они взялись у безмозглых тварей — тайна этой планеты.

Общий план бегства отсюда подальше

Игра на самом деле является аркадным шутером, который больше бы подошел для какой-нибудь приставки, а не для мощного персонального компьютера. А потому происходит все очень быстро — сражения обычно стремительны, затяжных схваток фактически никогда не возникает (если не говорить про борьбу с боссами). Просто бежишь туда, куда можно бежать и разносишь всех противников на тысячу мельчайших кусочков. Одной из самых внушительных проблем Soldier стала невозможность отойти в сторону от четко намеченной трассы. Будь то помойка или болото, город-кратер или космодром — всюду основная дорожка ограничена невидимыми непроходимыми стенами, в которые при попытке свернуть в сторону тупо упирается ваш боец. Просто бесит, когда хочешь перебраться через небольшой холмик, немного срезать дорогу, а Todd или Sandra утыкаются носом в барьер и просто начинают перебирать ногами на одном месте.

Зато заблудиться просто невозможно — у вас одна дорога, и если ваш подопечный забежал в какой-нибудь тупик, из которого нет дороги дальше, значит надо немножко вернуться назад и побежать по другой тропинке. Все задачки, которые надо выполнить, крайне примитивны — уничтожить ту силовую башню, выбраться из болота... Все очень однотипно, хотя на сами задания внимания можно не обращать совсем.

Мощная система осведомляющих устройств

Игровой интерфейс представлен всего тремя элементами, два из которых расположены по левую сторону, а ещё один — по правую. По левую руку нас ждут информационная панель с оружием — на ней вы найдете картинку, показывающую класс текущего вооружения, его состояние и боеготовность, плюс тип и количество используемого второстепенного снаряжения. Чуть ниже этой расположена еще одна информационная зона. На ней два индикатора — здоровья и брони. Все предельно понятно и просто.

Справа же расположен большой радар, где показано направление вашего движения (квадратик внизу), отображается точками противник, и большими кружочками — разрушаемые постройки и техника. Красный сектор показывает видимую часть пространства, а зеленая стрелка — направление, в котором вам надо совершать свои перемещения. Радар — вещь достаточно нужная, но порой его информация оказывается немного опоздавшей, то есть по вам уже начинают усиленно стрелять, а сам противник еще находится вне зоны действия детектора.

Все "лучшие" друзья

Противник в игре не очень разнообразный, но часто реально вписывается в окружающий ландшафт. Звери на болотах, солдаты на помойках, охрана — все это воспринимается как естественное продолжение уровней, а не временные объекты. Собственно, можно отметить несколько классов убийц — это искусственные солдаты первого и второго поколения, природные мутанты — местная живность, техника (которая почему-то постоянно стоит на месте и никогда не двигается), автоматические пушки, разрушаемые постройки (дзоты, башни) и, конечно же, боссы. Все это, вместе с огромным количеством врагов и их совершенно тупым поведением, не оставляет места для развития какой-либо тактики.

Особо отмечу, что враги никогда не ходят по одному — всегда небольшими группами, упрямо прутся на вас, находя везде, куда бы ни спрятался ваш герой. Используют то же самое оружие, что и вы, а также активно швыряются гранатами и стреляют ракетами, стоя на высоких уступах и площадках.

Приговор. В общем, если вас сильно интересуют приставочные аркадные шутеры, то Soldier можно смело порекомендовать для покупки. Пройдете вы его очень быстро, там всего пятнадцать уровней, которые я сумел пробежать за два неполных дня. Людей, ищущих для себя нормальный экшен, предупреждаю — не покупайте эту игру ни в коем случае, ибо, отказавшись от его приобретения, вы и деньги сэкономите, и сохраните светлую память об одноименном фильме, и, наконец, просто зря не убьете большое количество времени, которое можно с толком направить на какое-нибудь другое, более полезное деяние.

ALIEN
alien@dtf.ru

За Counter-Strike-ом будущее?

На американском сайте сети Challenge один из старых любителей Quake сравнивает Half-Life: Counter-Strike с другими играми и делает очень интересные, но довольно спорные выводы.

Как и большинство людей, я большой любитель Quake-подобных игр. В Quake начал играть с момента его выхода, то есть уже несколько лет, и продолжаю играть до сих пор.

Когда выходит новая игра, я обычно скачиваю демоверсию и просматриваю ее. Иногда я даже покупаю саму игру. Бывает, что мне нравится, бывает и нет. Но так или иначе я всегда возвращаюсь к играм серии Quake. И думаю, что многие из вас поступают аналогично.

Однако, время — дело такое, и Quake 3 в конце концов начал приедаться. После игры в него я не чувствую себя удовлетворенным — прямо как жена Кульприта, тогда я решил отвлечься и стал играть в QuakeWorld Clan Arena просто для удовольствия. Это уже было интереснее, но все равно и здесь все давно уже приелось. Мне нужно было что-то новенькое.

На прошлой неделе я заметил, что кто-то в моем офисе играет в Counter-Strike. Я много слышал об этом моде и знал, что он очень популярен, но мне ни разу не приходилось в него играть, несмотря на то, что Half-Life в свое время меня очень впечатлил. Я произвел небольшое исследование и в ходе него оказался на странице статистики по онлайновым серверам GameSpy Network (http://www.gamespy.com/stats). Я был в шоке от того, какое количество людей играет в Counter-Strike. Их было в пять (ПЯТЬ) раз больше, чем тех игроков, кто играл во все моды и сам Quake 3 вместе взятые. Как говорится — 50 миллионов фанатов Элвиса не могут ошибаться. И тогда я выкачал мод и начал играть.

Честно говоря, мне нравится Counter-Strike. Я играю в него уже целую неделю и наконец начал въезжать в тему. Для тех, кто еще не в курсе сути этой игры — расскажу вкратце. В игре есть две команды: террористы и контр-террористы. На каждой карте есть определенное задание, например, террористы должны поставить в заданную точку бомбу за определенное время, а контр-террористы должны помешать им. Или контр-террористы должны спасти всех заложников, которых держит команда террористов. Оружие и геймплей игры "реальны", т.е. несколько выстрелов убивают игрока. После смерти игрок не рождается, а висит как в Rocket Arena и ждет конца текущего раунда, т.е. пока его или противников команда не выполнит свою задачу на данной карте. Кроме того, существует система денежных расчетов, когда каждому из игроков начисляются деньги в зависимости от его достижений (убил противника, спас заложника). На эти деньги игрок покупает себе в начале каждого раунда оружие, амуницию, боеприпасы и т.д.

Дальше, отличительная особенность Counter-Strike'а в том, что при выстреле вы попадаете не туда, куда целитесь (исключая снайперские винтовки). Обнаружив это, я чуть было не решил забросить игру, но вовремя осознал, что это одно из тех достоинств игры, что делают ее такой захватывающей. Counter-Strike — тактическая игра. Она медленная и стратежная. Quake'вский скилл (техника) не дает вам практически ничего. Вы должны прекрасно знать карту, ее структуру, внимательно слушать свою команду, понимать, когда следует атаковать, а когда надо отсидеться. Нужно уметь выбирать оружие, соответствующее вашей роли в игре, тому, что собираетесь делать в текущем раунде. Честно говоря, игра чертовски затягивает. Здесь ты должен думать. Не надейся на свой опыт Quake, забудь про меткость и не пытайся быстро пробежать через всю площадь, расстреляв всех в пух и прах. Тут важнее стратегия и, что еще более важно, работа в команде.

Нравится это кому-то или не нравится, CS сейчас — самая популярная игра жанра. На вопрос же — есть ли будущее у игр в стиле Quake? — я отвечу: нет. Если и есть, то очень недолгое. Несмотря на популярность среди профессиональных игроков, продаваться Quake 3 почти перестал. Популярность же Half-Life сравнима с популярностью первого Quake. Я думаю, что причиной тому была революция, произведенная Quake'ом, новая открывшаяся технология и возможности и плюс геймплей, какого никто до этого себе и не представлял. Но от продолжения к продолжению геймплей Quake'a не менялся, и люди начали от него уставать.

Другая проблема — фактор реализма. Фантастические миры забавны для игр, но покуда движки у игр становятся мощнее и лучше, становится проще создать прототип реального мира. Любого, кто читал книгу Тома Клэнси или увлекается боевиками, привлекают такие игры, как Counter-Strike, где они часами могут чувствовать себя настоящими солдатами.

С точки зрения тимплея, CS сильно отличается от Q3 Teamplay Deathmatch, который предоставляет слишком много свободы (превращающейся в аркаду), чем следовало бы.

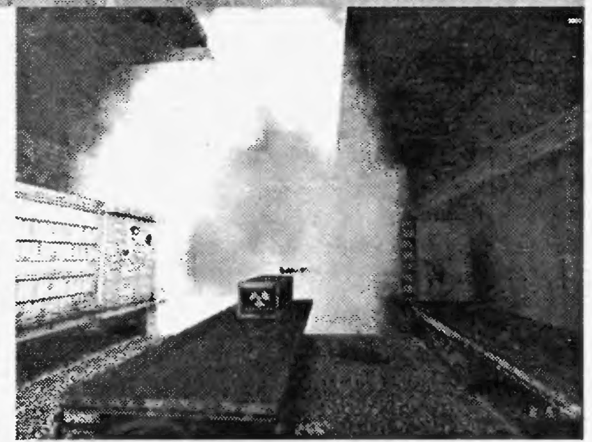
Я думаю, что в дальнейшем нас ждет следующее. Все мы знаем, что CPL собирается заняться разработкой своей, идеальной для этого спорта игры. Вероятно, для игр 1x1 будет разработано некое подобие Quake. Для тимплея же, возможно, будет сделан сдвиг в сторону CS. На горизонте и другие варианты, в том числе Team Fortress 2.

Даже если геймплей CS ориентирован на достижение определенной цели: спасение заложников и закладка бомб, его легко можно переделать в ареноподобный стиль или даже CTF.

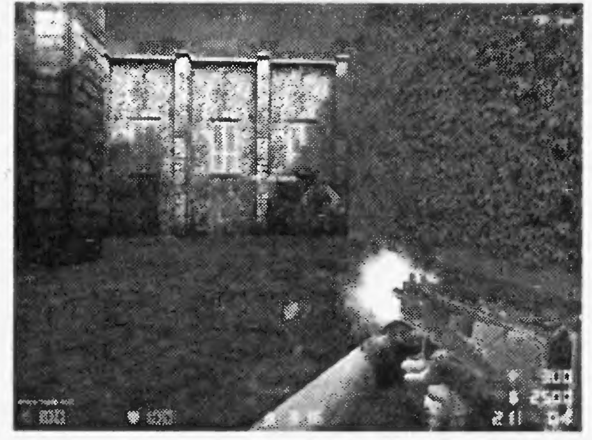
Если вы не пробовали CS, дайте ему шанс. Может быть, вы поразитесь, насколько он вам понравится.

автор Kauffee
перевод littleB
littleb@ogl.spb.ru
http://www.ogl.spb.ru/

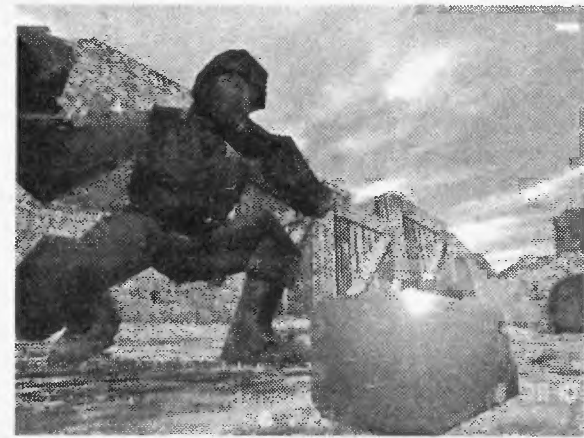












Выловлено в конфе relcom. games, автор не известен.

Часть 2

(Первой нет, у кого есть — киньте)

На старой заброшенной площадке было пусто. Кое-где поднимался водяной и кислотный пар, местами вяло догорали обломки старых деревянных сооружений, распространяя вокруг удушающий чад (видимо, раньше в них хранились химикаты). Временами под усиливающимися порывами ветра то один, то другой кусок стены, в которую угодил прямой выстрел от BFG, отваливался и с шумом падал вниз, засыпая труп догадливого какодемона. Упавший очередной кусок раскрошился на мелкие части и практически прикрыл несчастного, оставив на поверхности только высунувшийся язык. И везде — везде, куда только мог дотянуться взор, — лежали трупы монстров. Солдаты, сержанты и пулеметчики лежали штабелями, впрочем так же, как и обычно стояли. Импы валялись в разнообразных позах, причем у половины рука была запущена в карман соседа. Манкубусы, протянув огнеметы к месту появления своего безжалостного убийцы, представляли из себя жалкое зрелище, осев бесформенной грудой на краю площадки. Остальные монстры тоже успели уйти недалеко, и их трупами со страшным звериным оскалом была усеяна вся площадь. Надо всем этим с веселым свистом носились черепа, подтверждая собственное тупоумие и слабую восприимчивость ко всякого рода атакам. В центре площадки, полулежа и с трудом опираясь гранатометом о протезированную ногу, сидел КиберДемон, с ужасом оглядывая все находящееся вокруг. Странно, но МастерМайнда нигде видно не было; но это и неудивительно — все знали, что в искусстве "сделать ноги" с его восемью тягаться было сложно.

И вот сбоку от всего этого разгрома, последствий полнейшей катастрофы и жуткого избиения, лежал одинокий труп думера, так и не выпустившего после смерти из рук верную BFG. Рядом с полчищем уничтоженных монстров этот труп выглядел, ни много ни мало, насмешкой над ними. Казалось, даже после смерти думер смеется им в лицо, взяв за одну свою сотни, а то и тысячи жизней чудовищ. Это было несопоставимо: такое маленькое, тщедушное созданье — и пламя, ракеты, клыки и зубы монстров. Но он лежал здесь — и с этим надо было что-то делать. По прошествии некоторого времени из различных щелей и укрытий стали выползать оставшиеся в живых монстры. Откуда-то сверху спустились Духи Боли и Какодемоны; разбросав завал из балок, со скрипом вылезли скелеты, арквайлы попытались жалобно пыхнуть огнем, но убедившись, что и без них пожаров достаточно, свернули языки пламени.

Все молчали, глядя на КиберДемона. Было не до смеха. Сделав над собой усилие, КиберДемон встал, пошатнулся, но остался стоять. Все глаза были уставлены на него, все ждали, что же он скажет.

— Монстры! — печально начал КиберДемон.

— Сегодня мы потерпели очередное поражение от наших врагов, людишек. Теперь всем ясно, что ни о каком мире с нашими заклятыми врагами не может быть и речи!

— Смерть им, смерть! — раздались крики, но КиберДемон сделал жест, приказывающий всем заткнуться, и презрительно усмехнулся:

— Смерть, говорите? — прорычал он. — А что ВЫ сделали для того, чтобы эти крики перешли в реальные действия? Как ВЫ дрались, вы, тупоумнейшие из созданий, когда-либо созданные на этой земле?! Что это за тактика, что за стратегия? Нет, нам решительно надо все обсудить на новом собрании.

— По регламенту, — высунулся из задних рядов имп из разряда "тебе-что-больше-всех-надо?", — у собрания должен быть председатель. Рука КиберДемона с вживленным в нее гранатометом медленно повернулась и уставилась на импа. Тот тихо ойкнул и попытался спрятаться за спины соседей, но... соседей почему-то рядом не оказалось, и вокруг бедняги импа быстро очистилось пустое место, по диаметру приблизительно равное взрывной волне от ракеты. Страшное оружие и сочувствующее внимание некоторых сотоварищей еще некоторое время было направлено на бедолагу, но потом КиберДемон опустил руку.

— Ладно, — рявкнул он.

— По регламенту, так по регламенту. Выдвигайте кандидатуры! Взгляды всех вновь обратились на импа-смельчака.

Каждый уже мысленно представлял себе у него за плечами подвешенную бомбу с зажженным фитилем, и всех интересовала только длина этого фитиля.

— Я... Я п-п-предлагаю... — заикаясь, начал несчастный. — Я п-предлагаю МастерМайнда. Он ведь всегда у нас был... — Заметив обращенный на него взгляд КиберДемона, имп стушевался и только жалобно спросил:

— Я что, что-нибудь не то сказа...

— Да нет, все в порядке, — ухмыльнулся КиберДемон, продувая ствол ракетницы.

— Ну и где этот ваш паучок?

— Я здесь! — возгласил появившийся неизвестно откуда МастерМайнд.

— И я готов побыть председателем. Если, конечно, мой уважаемый коллега не против.

Произнеся последнюю фразу, Паук как бы невзначай повернулся к КиберДемону так, чтобы были лучше видны его пулеметы. Тот оценил свое состояние и отметил, что на противнике ни царапины. Кроме всего прочего, ему еще не хотелось волновать арахнотронов, которые, злобно поводя своими красными глазками, мрачно наблюдали за происходящим.

— Коллега не против, — медленно, как бы нараспев протянул КиберДемон.

— Займите свое место, Председатель.

— Итак, — провозгласил МастерМайнд, взгромоздившись на свое излюбленное старое место в центре площади. — Продолжим! Какова повестка дня?

— Вопросы тактики, — мрачно буркнул один пожилой Барон Ада.

Бароны вообще были весьма своенравными личностями, на собрания ходили очень неохотно, а их решения обычно исполняли только после того, как КиберДемон наглядно демонстрировал уроки ракетной стрельбы на особо упорных.

— На повестке дня — вопросы тактики, — словоохотливо продолжил МастерМайнд.

"Чтоб ты в ногах своих запутался и пулемет в горло забил!" — ласково подумал КиберДемон, а вслух тихо произнес:

— Предоставь слово мне, дубина! — последнее слово он почти прошептал, но Спайдер его услышал. Злобно покосившись, тот все-таки объявил:

— Слово предоставляется нашему самому сильному, самому страшному, самому нагло...

— Короче, мне! — оборвал его КиберДемон.

— Слушайте меня сюда, монстры. Ибо если кто из вас не будет слушать, то скоро умрет. — В толпе послышался ропот. Оратор, призывая к порядку, поднял руки. Вид проплывающего около глаз гранатомета подействовал на толпу успокаивающе, и волнение затихло.

— Вы, глупые недоразумения природы, думаете, что вас убью я? — саркастически спросил КиберДемон. — Нет, вас убьют люди. Люди! Ибо они хотя и не сильнее нас, но умнее нас, хитрее нас.

— А вот я слышал, — прошипел один из какодемонов, — что люди устроили нечто совсем для нас успокаивающее. Десматч называется, а по нашему, по простому — смертоубийство. И монстров-то, слышь, уже не трогают, а воюют только друг с другом. Вот трупов-то, трупов! Какодемон сладко усмехнулся и зажмурился, видимо мысленно представляя описанную картину.

— Тупица! — обрушился на него КиберДемон.

— Да знаешь ли ты, что достаточно этому "убитому" человеку нажать у себя одну единственную кнопочку — и вот он уже жив-живехонек и весело пробегает по своему бывшему трупу, радостно размахивая тем-кто-что-нашел. И сколько их в энтот "дефмач" твой начало играть, столько и закончит. А трупы их не настоящие, и даже время от времени исчезают бесследно...

— Свят, свят... — начал было МастерМайнд, но остановился и сплюнул. — Тьфу! Я же ведь в бога не верю.

— Так вот, — продолжил, не обращая внимания на него, КиберДемон. — Если вы не смените тактику, хана вам всем, братцы, придет очень скоро. Вот взять, например, вас, импы. Чего вы выскакиваете с таким диким визгом, что только полностью глухой без СаундБластера вас не услышит? Что это за вежливое предупреждение противника, что за джентльменство?

— А мы что, мы ничего, — потупились импы. — Мы как все.

— Вот именно, как все! — Кибер обратил свой взор на остаток толпы.

— Одни вылазят со свистом, как у модема, которому не дали соединиться на 115200, другие — со скрипом, как у испорченного граммофона. Что это такое, в конце концов? Изо всех могу выделить только демонов и невидимок, но и те издают слабый рык. Бесшумность, господа, бесшумность! Вот наше главное оружие нынче. — Ободренные демоны вылезли вперед, но КиберДемон презрительно сморщил нос, и они сочли за благо ретироваться. Но его внимания не утратили.

— А вы, демоны? Ну не дана вам возможность стрелять и испускать пламя, так кусайтесь, кусайтесь и еще раз кусайтесь. Что вы начинаете ни с того ни с сего носиться по кругу, когда ваш противник спокойно вас расстреливает? Что, мозжечок заклинивает? — Демоны густо покраснели, превратившись из розовых практически в коричневых. По невидимкам же судить было трудно, но запах усилился.

— И еще что мне хотелось бы сказать напоследок, — продолжил Кибер. — Скорость, скорость и скорость. Мы проигрываем им в скорости. Ну почему, почему вы, манкубусы, так медленно стреляете? Али перезарядка не работает?

— Так организм не позволяет... — пытались оправдаться манкубусы, но Демон отмахнулся от них и обратился к Баронам и Рыцарям.

— А вы, бодибилдеры хреновы, чего тормозите? Чем пресс да грудную клетку качать, лучше бы вон во дворе в снежки играли, скорость оттачивали.

— И еще, господа, — продолжил КиберДемон, — к вашей меткости у меня претензий нет, но все остальное... Запомните, монстры, запомните: бесшумность, рациональность и скорость — вот три составляющих нашей будущей победы. Мы еще покажем этим ничтожествам, что мир наш, НАШ!!!

— Наш!!! Наш!!! Наш!!! — восторженно подхватили монстры. Они скандировали так громко и были так увлечены, что не заметили вовремя приближающуюся опасность. А когда опасность в лице двух молодых думеров ворвалась в центральный круг, было уже поздно спорить.

— А ну, черти, монстры, чудища, посторонись! — заорал один с ракетницей наперевес.

— Ща я его шлепну! — Но тут шар, пущенный молодым нетерпеливым импом, попал ему в спину. Думер пошатнулся, но устоял на ногах.

— Ну, держитесь... — вкрадчиво проговорил второй с суперштоганом в руках.

— Уж если мы друг с другом справиться можем, то вас, чудища тупорылые, и так запросто перебьем. Раздался первый выстрел, за ним взрыв ракеты... Когда дым, окутывавший поле битвы, рассеялся, оба думера стояли в центре площадки. Один, возложив ногу на рог, оставшийся от КиберДемона, оглядел площадку.

— Никого? — спросил он.

— Никого! — уточнил второй.

— Ну тогда так, — решил первый. — Даем друг другу 20 секунд на то, чтобы разойтись и аптечек насобирать, а дальше...

— Понял, понял, — усмехнулся второй, ласково поглаживая суперштоган.

Не спуская друг с друга глаз, они быстро разошлись в разные стороны. А вскоре снова раздались бухающие звуки двустволки и отвечающий им свист ракет...

* * *

К сожалению, в этот раз из монстров, присутствовавших на собрании, не выжил никто. Поэтому некому было донести до остальных тот секрет победы, который давно уже поняли истинные думеры: бесшумность, рациональность и скорость. Когда еще бедняги монстры вновь откроют его? Так что, пока — самый опасный враг Человека — это Человек. Расчехлить винтовку! К десматчу товсь!

Предисловие автора. "... DOOM — это не просто игра, DOOM — это религия..."

Выпустив в свет вторую часть моих "Бредовых раздумий", я не думал еще когда-либо возвращаться к данной теме. Монстры, казалось, погибли, да и сам Дум слегка поблек под лавиной новых 3D-стрелялок, возглавляемых Дюком и Квакой. Но поиграв и в то и в другое, я поймал себя на мысли, что той простой, почти домашней, до боли знакомой атмосферы, которая царила в DOOMе, не удается достичь в упомянутых мной игрушках (или уже коечем большем, нежели игрушках?). Хотя, не спорю, это может быть лишь мнение старого закоренелого думера.:) Но так или не так, а мне захотелось как-то выразить свою любовь к Думу, хотя бы напоследок. Да, его время — увы — проходит, подрастающее поколение требует новых потрясающих эффектов и 3D-технологий. Но мы всегда будем помнить то, чем был для многих DOOM от idSoftware. И если ты, о мой Читатель, так же как и я провел немало часов в славных битвах с монстрами или "десматчась" с себе подобными, если при словах "фраг" и "шотган" что-то сладко замирает в груди и рука автоматически тянется к мышке, если стулья на работе еще хранят следы от твоих метаний в стороны в попытках уклониться от, кажется, пущенного точно в тебя и готового вылететь из монитора огненного шара — тогда ты поймешь меня...

...мне намекнули, что неплохо бы расчехлить перо, сбросить с себя сладкую ленивую дрему и написать-таки третью, заключительную часть трилогии. Это явилось последней соломинкой, переломившей спину верблюду — и вот он, плод моих многочасовых раздумий и терзаний клавиатуры, перед Вами. Читайте — и судите, что получилось. Буду рад, если понравится.

Часть 3

Посвящается Джону Ромеро — человеку, подарившему нам DOOM.

Все течет, все меняется. Время нельзя повернуть назад. Две эти банальных истины, справедливых для всей Вселенной в целом, особенно заметны в мире компьютерных игр. То, что еще недавно вызывало восторг и искреннее изумление, спустя всего только несколько месяцев называют вчерашним днем или еще обиднее — "полным отстоем". Старость в мире компьютерных игр приходит быстро. DOOM держался долго, может быть дольше многих — но состарился и он. Как же это может выглядеть изнутри, если мы перенесемся в захватывающую страну DOOMлэндию на закате ее славы?

* * *

Мягкое потрескивание догорающих поленьев прерывалось только слабым стуком, когда то один, то другой из расположившихся вокруг костра монстров подкидывал в него очередное полено. Глаза импов щурились от волнующе поблескивающего пламени; их обладатели пугливо вздрагивали, когда от пылающего костра с треском отскакивал в ночное небо сноп ярких искорок. Арквайлы придумали себе новое развлечение, и как истинные огнепоклонники с Огненной Земли пыхали красными жаркими язычками, стараясь попадать в такт с колебаниями пламени. Экс-Солдаты и экс-Сержанты забавлялись тем, что, раскрывая один за другим патроны, подбрасывали порох в костер, где он с грохотом взрывался, нарушая ночную тишину. От этого импы, и без того осторожные по своей натуре, пугались и подпрыгивали на полметра вверх, а их худенькое старческое тело, изогнувшись неестественным образом от страха, трепетало в воздухе. Хотя они и убеждали себя, что опасности нет, но стоило прогреметь очередному взрыву — и импов словно сметало невидимой волной. Пулеметчики в общей забаве не участвовали, но довольно усмехались в усы, глядя на боязливо возвращающихся к костру импов. Время от времени то один, то другой недовольно ворчал и отталкивал стволом пулемета подлетевшего слишком близко черепа (а кому приятно, когда над ухом с противным свистом зависает тупое пустоголовое создание, к тому же пахнущее серой?). Демоны и невидимки расположились вместе со всеми по другую сторону костра. Хотя старость и ослабила нестерпимый для других монстров запах, он все-таки был еще слишком сильным. Однако, полтора часа непрерывного мытья и купания в ближайшей речке накануне вечером, в результате чего на губки было изведено четыре пуда мочала, нагрызенного по-прежнему острыми зубами с растущих неподалеку на берегу осин, дали свои результаты — вонь ослабла до терпимого уровня. Демоны были допущены на сходку наравне со всеми и, довольно вытянув когтистые лапы в сторону пламени, грели чувствительные подушечки пальцев. Пустое (а если приглядеться — слегка колышащееся) место рядом с ними на самом деле было занято невидимками. Полчаса назад незадачливый имп попытался присесть на якобы свободной площадке, но вдруг взвизгнул и, описав широкий полукруг, пролетел над, к счастью не до конца разгоревшимся к этому моменту, костром и приземлился на голову одному из своих соплеменников. Тот недовольно сбросил его, продолжая сладостно почесывать густую седую бороду. Манкубусы осели на краю грузными тушами, тяжело опираясь на вживленные в руки огнеметы. Даже в молодости не отличавшиеся особым изяществом, они в старости и вовсе располнели и передвигались с трудом, переходя от одного места к другому только в случае крайней необходимости. Впрочем, рука их по-прежнему была тверда, а глаз меток, что они и демонстрировали, время от времени выстреливая расплывчатый огненный шар в сторону одного из пролетавших неподалеку Духов боли. Особого вреда последним это не приносило, так как инстинктивная реакция была все еще на уровне — открыв рот, Дух неспешно, но как нельзя точно и вовремя выпускал в свет очередного черепа. Тот, пролетев несколько метров с омерзительным свистом, сталкивался с выпущенным манкубусом шаром, после чего с вероятностью 95% аннигилировал с глухим хлопком. Оставшиеся 5% приводили к тому, что число наводнивших воздух над площадкой черепов медленно, но неуклонно увеличивалось. Это происходило, даже несмотря на некоторую потерю координации движений у пролетавших рядом с костром черепов, из-за чего то один, то другой терял способности к полету и падал прямо в раскаленное пекло, продолжая при этом недовольно попискивать. Вот на ком время абсолютно не оставило свой след, так это на черепах. Черепах и еще на скелетах. Последние стали, разве что, еще чуть более сухими и чопорными, чем были в молодости, если это вообще возможно. Однако ракетные установки на плечах были в полном порядке, живя, казалось, своей собственной, от-

дельной от хозяина жизнью и весело поворачиваясь вслед перемещавшимся возле костра силуэтам. По внешнему виду скелетов всегда было трудно разобрать, о чем они думают в настоящий момент, но присутствующие на всякий случай пригибались — а самые нервные отпрыгивали в сторону — когда дула двух, а то и трех установок уставлялись на них одновременно, не мигая. Даже если их хозяева в этот момент времени смотрели в другую сторону. Так, на всякий случай. Какодемоны затеяли игру в теннис, перекидываясь красными шарами, не причинявшими им самим никакого вреда. Все остальные, однако, старались не находиться на пути полета импровизированных мячей, ибо снаряды какодемонов оставляли на теле глубокие и труднозаживляемые раны со следами ожогов. Особую пикантность этому теннису придавало то, что игроки летали по полю наравне с шарами. Впрочем, это отнимало у уже не первой молодости круглых красных созданий много сил. То один, то другой какодемон отлетал в сторону и с жалобным всхлипом тяжело опускался на край площадки, пережидая внезапно настигшую его слабость и одышку. Арахнотроны, которым слабость (вследствие механической природы их двигательного аппарата) была незнакома, тем не менее глядели на приземлившихся с неким подобием сочувствия, просматривавшегося в их подслеповатых красных глазках. Как обычно, они кучковались возле Спайдера МастерМайнда, самого большого и уважаемого паука. Даже во времена молодости всех остальных монстров МастерМайнд уже был стар — что же говорить о том, что сталось с ним теперь, после стольких лет? Однако, выглядел он относительно неплохо. Если не считать многочисленных вмятин и пробоин на нижней части корпуса — следов огромного количества славных битв и побоищ, а также наполовину отказавшей и вследствие этого постоянно слегка приволакиваемой седьмой ноги, Паук и сейчас еще был опасным противником. Его пулеметы все так же быстро, как на подшипниках, вращались в своих гнездах готовые к бою, перекрывая поле битвы на 360 градусов, а глаза все также мрачно горели из под густых нахмуренных бровей, наполненные необъяснимой мощью и энергией. Верные своему повелителю, Бароны и Рыцари Ада сгрудились вокруг КиберДемона. Их некогда до блеска, до мельчайшей черточки отточенная мускулатура сейчас расплылась, покрылась небольшим, ровным слоем старческого жирка. Но даже сейчас их тела производили впечатление неимоверной силы, и мало кто в DOOMлэндии отваживался прогневить Рыцаря (не говоря уж о Бароне). Окружив своего Мастера плотным кольцом, оруженосцы были готовы защитить его от всевозможных напастей, откуда бы они ни проистекали. Но нельзя было бы сказать, что КиберДемон настолько уж ослаб и нуждался в посторонней помощи и защите. Да, на его живой плоти следы старых боев виднелись гораздо более отчетливо, чем на стальной шкуре МастерМайнда. Да, в непрестанных сражениях Кибер потерял и вторую ногу, после чего заменил ее протезом, и теперь устрашающее клацанье обеих механических ступней издали предупреждало всех монстров поменьше о приближении великана. Да, шрамы опоясали весь его могучий торс и один из великолепных рогов был снесен начисто случайным выстрелом из BFG полтора года назад. Но вживленный в руку гранатомет по-прежнему был готов к бою, являясь предметом не утихающего поклонения и тайного обожествления для других монстров рангом ниже, одновременно и притягивая и устрашая их. Монстры сидели вокруг костра и молча смотрели на огонь. Всеми овладела какая-то странная апатия, нежелание двигаться. Хотелось просто слиться с божественной ночной атмосферой, стать частью великолепного пейзажа, освещаемого неровными отблесками пламени. Вдруг неподалеку хрустнул сучок, послышался шорох раздвигаемых кустов. КиберДемон насторожился и повернул голову в сторону источника звука, на всякий случай устроив руку с гранатометом поудобнее на колене так, чтобы она совпадала с направлением взгляда. МастерМайнд прекратил беспорядочно вращать пулеметами и вслед за Кибером устремил часть из них, находившуюся в зоне приближения чего-то непонятного, на колышащиеся кусты. Нацелили свои ракетные установки скелеты, даже манкубусы на краю площадки слегка оживились и приготовились встретить что-бы-там-это-ни-было во всеоружии. Остальные монстры просто проверили боеготовность, с грустью отмечая происшедшие в их телах изменения: утерянную безвозвратно молодость, а вместе с ней и гибкость, скорость, быстроту реакции. Воцарилось недолгое напряженное ожидание. Наконец затряслись мелкой дрожью самые близкие к краю площадки кусты, ветки разошлись и... Сидевшие неподалеку импы подпрыгнули в воздух и, отскочив в стороны, бросились врассыпную. Подлетевший какодемон издал зловещее шипение и отлетел подальше к своим товарищам, пятясь задом и не сводя взгляда с появившегося гостя. Арквайлы одновременно выпустили в воздух языки пламени и стали похожи на ацетиленовые горелки. Демоны вскочили и, недовольно рыча, стали злобно рыть лапами землю.

Трещащий звук, производимый непрестанно переставляемыми конечностями арахнотронов, поднялся на целую октаву. Из кустов, слегка припадая на раненую ногу, появился думер, держа в руках BFG-9000, опущенную стволом вниз в знак добрых намерений. Его потрепанная форма и защитный шлем были тем не менее в хорошем состоянии (насколько это было возможно при следах многократной солдатской штопки и починки, следы которой в виде многочисленных заплат и неровных стежков были разбросаны по всей поверхности салатового комбинезона). Думер остановился, опустил BFG на землю, не дрогнув при виде направленного на него моря стволов, поднял руки вверх в интернациональном общеизвестном жесте и произнес:

— Мир вам, Монстры! Сегодня я пришел к вам не убивать и калечить, не стрелять и уворачиваться от снарядов, нет. Давайте посмотрим правде в глаза — пришла наша старость. Нет смысла больше драться друг с другом, проводя время в бесчисленных бесполезных поединках. Я пришел с миром. Я пришел вспомнить прошлое, я хочу написать летопись DOOMа и вы мне поможете. — По мере того, как он говорил, стволы направленных на него орудий потихоньку опускались вниз, пока не оказались уткнутыми в землю. Кто-то подвинулся, освобождая место для вновь прибывшего, кто-то подкинул свеженаломанного лапника, чтобы можно было устроиться помягче. Думер с благодарностью расположился около костра, поставив BFG между колен и протянув озябшие руки к пламени костра. На некоторое время воцарилась тишина.

— Да, было времечко, — задумчиво протянул КиберДемон, первым нарушив ее. — Помнишь, как гонялись друг за другом на этой самой площадке, помнишь?

— Было, было дело, — усмехнулся думер.

— А помнишь на восьмом уровне, а? В небольшой комнатке, ты, я и море твоих оруженосцев? Вот повеселились-то! Как я от ваших ракет и снарядов уворачиваться ухитрялся, до сих пор не пойму.

— Хитрый! — усмехнулся КиберДемон в ответ. — У тебя же там полная защита стояла. С ней кто хочешь пройдет, а вот без!

— Нет, нет, позвольте! — возмутился думер.

— А вот на том уровне, где...

— Да, да! — перебил его МастерМайнд.

— Было дело... И ты нам жару задавал, и мы тебя гоняли до посинения. Помню как сейчас: высунется из-за угла, выстрелит из своего миномета и тут же спрячется! Хитрец...

Спайдер повеселел и разулыбался. Думер также с улыбкой произнес:

— А ты что хотел, чтобы я на тебя в лобовую атаку пошел?

— Да, это было бы проблематично, — гордо ответил МастерМайнд, оглядывая пулеметы.

— А вот помнишь как на 13 уровне, а? — прокряхтел один из манкубусов. Глаза его подернулись сладкой поволокой, старик погрузился в воспоминания. Монстры оживились, посыпались реплики с разных сторон, шутки, комментарии.

Думер участвовал в общем разговоре, местами отшучиваясь, местами признавая чужие заслуги, но чаще указывая на некоторые неточности в описаниях боевых заслуг не в меру расхваставшихся импов или разошедшихся какодемонов. Временами вставлял слово, другое и КиберДемон, при этом говор на площадке на некоторое время затихал, чтобы вспыхнуть с новой силой через мгновение. Внезапно разговор был грубо прерван выстрелом из ракетницы, спалившим под корень несколько растущих на краю площадки кустов. Все замолчали. С криками, свистом и улюлюканьем, с ракетницами наперевес на открытое пространство вывалилось несколько молодых квакеров. Не желая вовремя остановиться, они продолжали стрелять в воздух, попадая в летающих вокруг черепов и Духов боли.

— Здорово, старикашки! — крикнул квакер в красной форме.

— Чего тут сидите, старые заслуги вспоминаете?

— Ага! — поддержал его синий. — Делать им больше нечего, уже вон гляди — песок из них сыпется.

— Гы-гы-гы! — заржал сиреневый,

— Ткни — и развалятся! Пережиток прошлого! Нонсенс!

До сей поры накалявшаяся атмосфера была взорвана этим последним замечанием. Тяжело опершись на плечи двух Баронов, с места встал КиберДемон. Глаза его налились кровью, остальные монстры притихли, с ужасом ожидая последствий.

— Это кто пережиток, а? — грозным рокочущим басом вкрадчиво и вместе с тем зловеще спросил Кибер.

— Это кто "нонсенс"? Это я — нонсенс? Это ты мне сказал, ЩЕНОК?! — Последние слова он почти что прорычал, обезумев от гнева, прямо в лицо наглому юнцу.

— Ой, ой, ой, какие мы страшные! — издевательски протянул долговязый квакер в сиреневой форме.

— Щас испугаюсь и убегу! Мама, мамочка!.. — и квакеры снова дружно заржали. Кибер поднял руку с гранатометом, МастерМайнд повернул все пулеметные турели в сторону вновь прибывших наглецов. Но тут встал думер...

— Подождите, подождите, — обратился он к Кибердемону. — Не стреляйте, у них знаете какая защита. Ракета берет даже не со второго раза, а с четвертого или пятого. Шансов мало. Дайте я с ними поговорю.

— Ребята! — стараясь держаться миролюбиво, обратился он к квакерам. — Шли бы вы отсюда подобру поздорову, а? Мы вас не трогаем — ну и идите себе, мы же ведь даже из разных игр.

— Ни фига! — упрямо мотнул головой красный.

— Мы более новые — значит самые сильные. Нам позволено все!

— Да, да, все! — поддержал его синий. — Вот сейчас и позабавимся. Он покрепче обхватил рукой приклад ракетницы, нащупал спусковой крючок, рывком дослал очередную ракету в ствол. После чего вновь обратился к думеру:

— А вот ты, старик, не мешай нам. Мы тебя не тронем — в счет прошлых заслуг. И пусть не говорят, что мы не помним своей истории! — и снова тот же тупой лошадиный смех. — Но зачем, зачем вам это? — пытался уговорить их думер.

— У вас же своих монстров немеряно: людоеды, волшебники, рыцари, зомби...

— Ну вот что, старик, ты нам надоел, — неожиданно злобно выкрикнул сиреневый и двинул думера прикладом. — Пшел вон отсюда, не мешай молодежи!

Думер упал — удар был слишком неожиданным — чувствуя на губах знакомый металлический привкус свежей крови. Но впервые эта кровь выступила не в результате честного поединка, а из-за подлого вероломного нападения. Сердце застучало сильнее, рука сама потянулась к оружию...

— Ну ладно, сынки, — зловеще протянул думер. — Вы сами напросились!

Он быстрым отточенным за долгие годы движением вскинул к плечу BFG и, практически не целясь, выстрелил, привычно удерживая всю группу квакеров внутри границ поражающего конуса. На мгновение мелькнули удивленные глаза синего, раскрытый перекошенный от страха рот сиреневого, затем несколько ярких вспышек — и ничего. Исчезли даже остатки сметенных ракетами кустов. Край площадки был идеально чист. Думер опустил BFG, присел на корточки у огня и устало улыбнулся.

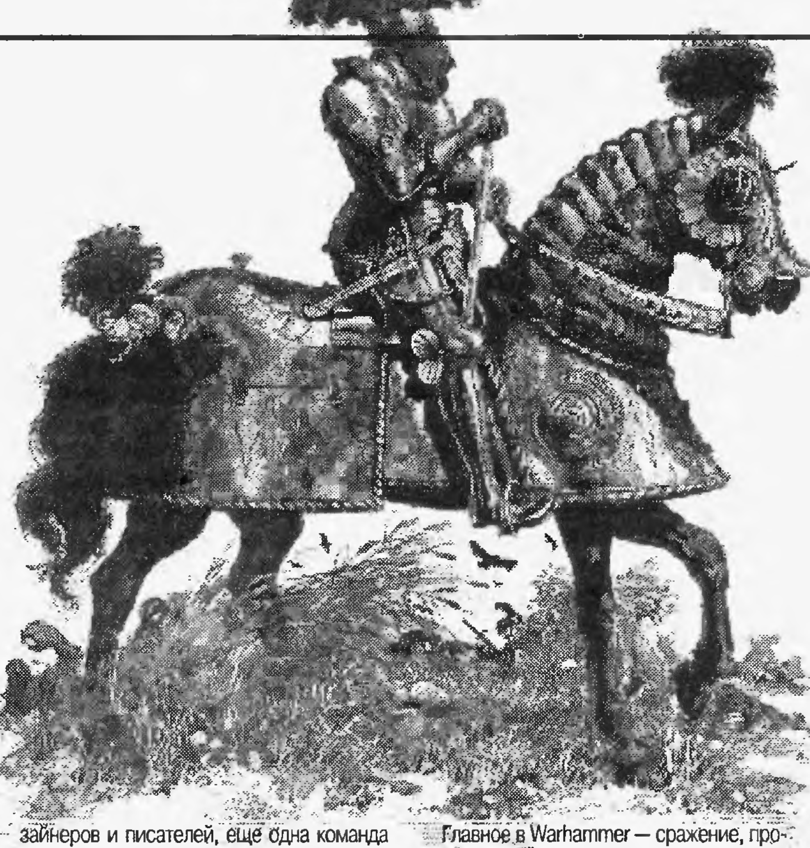
— Да, они сами виноваты. Ну, и к тому же оружия, страшнее BFG, все равно до сих пор еще не изобрели. Так на чем это мы остановились?..

* * *

Да, время DOOMа проходит. Но не для всех, не правда ли? И нарисованная выше картина — не более чем пустая фантазия автора. И КиберДемон, и МастерМайнд, и манкубусы — все они все так же крепки и стоят плечом к плечу в одном строю, радуя все новые и новые поколения думеров, открывающих для себя эту великую игру. А игра эта действительно великая, ибо я не могу вспомнить практически ни одной другой, которой бы было уделено столько внимания. Составлялись новые уровни, карты и монстры, писались специальные программы и примочки для истинных думеров. Этой игре посвящались бесконечные споры в отдельной ФИДОшной конференции RU.GAME.DOOM. О DOOMе сочинялись многочисленные анекдоты, слагались стихи и писались рассказы. Он годами не сходил с первых мест мировых хит-парадов, он стал своеобразным символом поколения — поколения игры DOOM. Так что, прощай, DOOM? Да, прощай и здравствуй! Ты сделал свое дело, ты дал нам отдушину, ты стал первой ласточкой (пусть робкой и несмелой, но первой!), открывшей большинству из нас на существующей обычной технике дверь в мир виртуальной реальности. Прощай, старина DOOM, мы тебя никогда не забудем..

**По материалам
http://3dstyle.hardware.ru**

Warhammer — история жанра



Приветствую всех прибывших на поля сражений!

Wargames — это судьба. Это — целая Вселенная. В нашей стране быть варгеймером — это трагедия. Игр не выпускают, журналов нет, достать зарубежные боксы очень тяжело. Нас, варгеймеров, мало, но мы в тельняшках, латах, камзолах, мундирах (нужное подчеркнуть). И мы должны помогать друг другу.

Только об одном из множества известных мне wargames я могу сказать — Вселенная... Вселенная Боевого Молота. Собственно Вселенных как минимум две: Warhammer Fantasy Battle и Warhammer 40 000. Действие первой настольной игры разворачивается в средневековом фэнтэзийном мире, отдаленно похожем на Средиземье Толкиена и Forgotten Realms. Бэкграунд второй я могу попытаться приблизительно охарактеризовать как смесь Cyberpunk и Ravenloft (но очень приблизительно!). Мир Warhammer настолько продуман и разнообразен, оригинален в дизайне, что всякий, хоть раз увидевший раскрашенную миниатюру Citadel Miniatures, фирменный бокс или игравший хотя бы в компьютерную версию (Shadow of Hornet Rat, Dark Omen, Chaos Gate, Rites of War, Final Liberation), уже не забудет этот мир никогда и будет стараться вернуться туда снова и снова.

К сожалению, в Россию Warhammer пришел с опозданием лет на двадцать. Сейчас, когда отмечается 25-летие фирмы, придумавшей этот фантастический мир, и 2 октября 2000 года увидела свет шестая редакция правил Warhammer, имеет смысл оглянуться назад, в историю.

Все началось, естественно, в Англии, задолго до того, как появился "Властелин Колец". В 1912 году известный английский писатель Герберт Уэллс (который собрал крупнейшую коллекцию оловянных солдатиков в Европе) выпустил две книги, целиком посвященные правилам для игры в солдатики. Это были книги: "Маленькие войны" (Little Wars) и "Войны на полу" (Floor Wars) — и все современные wargames в той или иной степени используют правила, разработанные Г. Уэллсом (Warhammer, естественно, входит в число этих wargames).

Бум солдатиков и настольных миниатюр начался после Второй мировой войны — в конце 50-х годов. На конец 60-х приходится пик первой волны увлечения (и пластмассовые миниатюры английской фирмы Airfix только способствовали распространению нового популярного хобби, которое получает официальное название "военно-историческая миниатюра"). Появляются клубы, Военно-Исторические Общества — и все это совпадает с другой волной — Старый и Новый Свет покоряются "Властелину Колец". Среди потока танков и самолетов появляются фигурки орков и рыцарей. В результате, в конце 70-х Advanced Dungeons @ Dragons становятся эталоном (вспомните, что ее прототипом была игра Chainmail — типичный фэнтэзи-wargame, в котором игрок брал на себя управление тактическим взводом), и любая мало-мальски приличная компания по производству игрушек выпускает гоблинов и драконов.

В начале 80-х Citadel Miniatures была небольшой английской фирмой, выпускавшей исторические миниатюры из металла, а заодно и настольные игры — Runequest (по АДД) и Spacefarers (sci-fi). Фирма была маленькой, располагалась в Ньюарке (Нотингемпшир), и неудивительно, что в год нефтяного кризиса (1979 г.) она прогорела и была куплена молодой лондонской конторой Games Workshop. И через два года мир увидел первую версию Warhammer. Занавес.

Games Workshop — это изначально три человека: Rick Priestley, Bryan Ansell, Richard Halliwell. Мир Warhammer придумал и долгие годы разрабатывал Рик Пристли, теперь этим занимается целая команда дизайнеров и писателей, еще одна команда — скульпторы и формовщики плюс типография — занимается воплощением в жизнь и тиражированием их коллективного бреда, который лично я считаю превосходным (смотрите: орки в космосе, одичавшие эльфы, Рогатые крысы, биологические танки — это все Warhammer). Каждый месяц выходит журнал White Dwarf, посвященный этому великолепному безобразию, где публикуются советы по раскраске новых фигурок, их конверсиям, ибо Warhammer — это не только целый мир, настольный wargame, но и в первую очередь — солдатики (точнее, миниатюры).

ЦЕРЕМОНИИ ВОЙНЫ

"Вороны никогда не будут голодными, потому что после каждой битвы мы оставляем на поле боя трупы, а воюем мы ВСЕГДА!"
Morgan Bernhardt, командир Grudgebrigers, Гроза Скавенов и Истребитель Орков, Друг Гномов и Эльфов.

Механика боя в Warhammer проста — выжимка из 288 страничного мануала правил занимает страницу — ровно столько нужно знать для проведения боя (плюс характеристики бойцов и отрядов — содержатся в Книгах Армий). Перед тем, как изложить краткое описание боя, отмечу одну важную особенность: в отличие от исторических wargames, где численный и качественный состав армий раз и навсегда определен и ход сражения является лишь вариацией на тему (правда, требуются недюжинные знания в военной истории, чтобы понять эти нюансы боя), в мире Warhammer игроку предоставляется полная свобода — это самое красивое негласное правило Вселенной Warhammer: прошлое, по большому счету, известно; настоящее — расклад сил и общая канва событий — тоже, в принципе, определено; но вот будущее... его никто не знает (кто победит?) — и получается, что игроки сами, своими победами и поражениями творят историю.

Главное в Warhammer — сражение, процесс боя. Собственно, для игры требуется немногое — базовый набор (в него входят правила), армия для каждого игрока и некоторый запас времени. Перед боем обычно выбирается цель сражения или кампании и определяется общий лимит очков армии. Армия обычно состоит из Генерала, нескольких отрядов (regiments), боевых машин, героев, которые могут командовать отрядами, а могут быть сами по себе, монстров, союзников и колдуна (или псионика — если это Warhammer40k) — как же без магии?

Всего в мире Warhammer Fantasy двенадцать армий — одиннадцать рас — Высшие Эльфы (High Elves), Лесные Эльфы, Темные Эльфы, Хаос (демоны и мутанты), Орки и гоблины, Гномы, люди представлены Империей и Бретонией, некроманты и вампиры — Undead Army, есть еще гигантские крысы — Скавены и гигантские Ящерицы, плюс наемники (Dogs of War), которые сами по себе (обещают, что в шестой редакции их не будет — очень жаль:((, зато официально появятся Гномы Хаоса). Каждую армию характеризует свой стильный дизайн, свои неповторимые бойцы и своя тактика. Вторая особенность Warhammer — у всех отрядов, героев, артефактов есть определенные характеристики (скорость передвижения, мастерство, сила, число атак за раунд) и цена (своеобразный численный эквивалент "крутости"). Обычно, армии формируются на 1000, 2000, 3000 очков. Чем круче боец, тем дороже он стоит, например, Генерал, увешанный магическими шмотками, верхом на драконе, может в одиночку разогнать вражескую армию, но он и стоит, как вся эта армия! Так что армии условно равны, а из кого они будут формироваться — из орд рекрутов или десятка-другого профессионалов — дело вкуса... или тактики.

Третий приятный отличительный момент Warhammer — здравый смысл и учет психологии. Например, ночные гоблины — маленькие, злые и слабые — всегда атакуют ордами (GobMob) по 20-40 гоблинов в отряде. Фигурка гоблина оценивается в 2,5 очка (со щитом, в броне — дороже), вот и подсчитайте сами, сколько вы наберете гоблинов на 1000 очков! Но даже в таком количестве они не смогут причинить серьезного вреда дракону, а если на поле боя покажется эльфийский рейнджер — ВСЯ армия гоблинов обратится в бегство — гоблины УЖАСНО боятся эльфов! Наоборот, вековая расовая ненависть заставит отряд орков и отряд гномов сражаться НА СМЕРТЬ, до последнего бойца с той и другой стороны.

Еще одно отличие от традиционных wargames — для сражения в Warhammer не требуется специальной карты — достаточно стола или пола. Передвижение и стрельба осуществляются при помощи специальных линеек. Они входят в базовый набор, можно использовать и обычные. Приветствуется всяческий рельеф, в идеале изготавливается стол-макет местности, холмы, овраги, реки, мельница, развалины, деревня, крепость...

Можно использовать пенопласт, бумагу — на худой конец стопка книг сгодится вместо пенопластовых холмов. Мы люди не избалованные — это "у них" там, в каждом клубе или фирменном магазине Warhammer стоят такие столы-макеты. А у нас пока строения обозначаются коробками из-под обуви(!) и клочками бумаги (с надписями: "Ферма", "Собор". Вообще, когда-то в продаже были ГДР-овские наборы с домиками. Это то, что надо!)

Играют обычно два человека (хотя могут и два на одного, и двое на двое). Чисто теоретически число игроков никак не лимитируется. И вы можете выделить каждому своему другу в командование по отряду — пусть кидают дайсы за своих орлов сами. А вы возьмете на себя общее стратегическое руководство. Но это чревато тем, что вы можете рассориться с любимым другом из-за того, что он лихой лобовой атакой угробит ваш любимый отряд бретонских рыцарей — так что лучше нести бремя ответственности за ордер баталии самому. Вот число зрителей обычно большое — "каждый мнит себя стратегом, видя бой со стороны" — и, в отличие, скажем, от MagicTheGathering, Warhammer "со стороны" — настоящее праздничное шоу, красочное и невероятно наглядное.

Выбираете, за кого воюете, и договариваетесь, какая будет армия (1000, 2000, 3000 очков, можно и 500, и 200) — а это напрямую зависит от вашего свободного времени, Warhammer — игра неторопливая, дайсы кидаются за каждого бойца в отряде, и сражение 1000 пойнтовых армий займет у вас 3-4 часа (4-6 ходов), битва 2000 пойнтовых растянется на полдня, а 3000 отнимут у вас все выходные. В принципе, можно выбрать 5000 как верхний предел — я читал про битвы таких гигантов, но это займет не меньше недели (200-250 фигурок в армии!). Да и где вы их разместите — на кухне?).

Армии расставляются на поле — и поехали!

В БОЙ!

"Я видел их лица. Я видел лица своих давно умерших братьев. Я видел муку в глазах тех, чьи тела не нашли должного погребения. И теперь я знаю, в какой ад попадают космические десантники. И я рад этому. Ибо теперь я знаю, что даже тьма моего посмертия будет служить делу Императора".
Лемантерес, Высший капеллан Кровавых Ангелов.

Warhammer — типичный пошаговый wargame, каждый шаг разбит на фазы: движение, стрельба, ближний бой, применение магии и т.д. Чтобы не слишком утомлять вас стрельбой, возьмем в качестве примера столкновение двух отрядов — 5 имперских рыцарей Ордена Пантер догоняют отряд из 12 орков (Orc Boys). Рыцари перемещаются на 8 дюймов — и соприкасаются подставками (все подставки в Warhammer строго отмеряны, и в среднем на одного конника приходятся по 2 пехотинца) — значит, начался ближний бой. Орки, атакованные во фланг колонны, проходят тест на стойкость и страх.

Если отряд несет большие потери, а также атакован количественно и качественно превосходящим противником, монстром или заклинаниями, внушающими страх, то он может быть сломлен в бою и ввергнут в беспорядочное бегство. Чем круче враги, тем больше страха они внушают. И чем смелее и опытнее ваш отряд, тем меньше шанс, что ваши орлы драпанут. Орки успешно прошли испытание, рыцари атакуют (в ближнем бою участвует только первая шеренга, убитые замещаются из последующих). За каждого рыцаря бросается 2d6 — если он выкинул число, большее или равное 4 (в данном случае 4; у рекрутов шанс попасть составляет 30-50%, увеличивается с опытом), то он успешно прошел тест на мастерство (аналог THACO). Если удар попал — следует тест на силу/выносливость.

Если удар недостаточно силен, он не сможет ранить. Сила стандартного пехотинца равна 3. Копье дает бонус владельцу +2. Далее следует тест на рейтинг брони — может быть, она спасла орка?

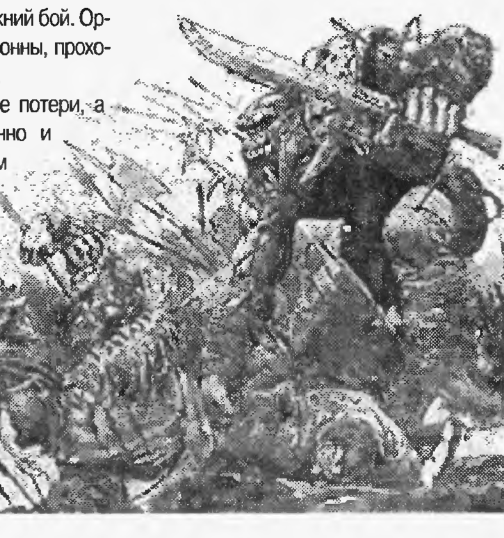
Итог: если удар успешно прошел все три теста (боевое мастерство, сила/выносливость, рейтинг брони), то ранение считается нанесенным. Стандартный человек/орк имеет в игре один хит — следовательно, любое ранение смертельно для него. Элитные части, колдуны, генералы, монстры и герои могут иметь больше одного хита (у речного тролля, например, 3 хита).

Количество атак за раунд боя. У большинства солдат — одна атака за раунд, элитные подразделения, колдуны, генералы, герои и монстры имеют 2-3 атаки за раунд. (Вампир атакует 3 раза подряд). Из книги Империи узнаем, что рыцари Ордена Пантеры атакуют 2 раза подряд (элита). Итог: 7 орков погибли, так и не успев нанести ответный удар. Рыцари имеют дополнительный бонус брони +1 как конные подразделения. Итог хода: 7:0 в пользу имперцев. Орки проходят тест на стойкость и страх (отрицательный модификатор — разница между числом убитых в обоих отрядах, в данном случае 7).

Тест провален, орки сломлены и бегут. Если отряд сломлен, но не понес критических потерь и ему удалось убежать от врага, то на следующем ходу (после проверки расстояния до ближайшего врага и теста) он может вернуться в строй. В нашем случае орки не успели убежать и были затоптаны имперской кавалерией. Game over!

Стартовый набор для игры в Warhammer стоит 90 долларов. В него входит все необходимое: две маленькие армии (солдатики из пластика), книга правил (288 стр.), две книги Армий (118 стр.), входящих в набор, линейки и комплект дайсов — в Warhammer используются только D6, но в больших количествах.

Отдельные наборы по конкретным ([illegible]дам содержат 5-10 миниатюр (пластик, металл) и стоят порядка 20 долларов. Но самые главные наборы — блистер-паки (аналог бустеров в МТГ) — продаются в открытой упаковке, чтобы было видно, что покупаешь (а не кот в мешке, как в МТГ!). Как правило, это авторские работы из белого метелла и стоят, в зависимости от содержимого, от 7 до 50 долларов (но Император Карл-Франц верхом на Зверюге или Лорд Хаоса на двухголовом драконе в тяжелой броне оправдывают свои 50 баксов!). Некоторые работы игрушечных дел мастеров (ранних первых выпусков) сейчас уже считаются антиквариатом и стоят 200-250 долларов. Самое приятное в этой возне — раскраска миниатюр. Каждое подразделение, каждый чаптер космодесантни-



Warhammer — история жанра



The Great Wof - Lord Logar Grimnar

ков имеют свои цвета, из блистер-паков собираются свои варианты миниатюр (меняем оружие, руки, ноги), можно просто делать диорамки: "Штурм орками единственной на всю округу Ванберга мельницы с последующим уничтожением оной", "Высадка космодесанта чаптера Ультрамар на заброшенном корабле Хаоса" и ставить их на полочку, на зависть гостям и знакомым.

Еще одна хорошая новость заключается в том, что если нет "родных" фигурок, их ...жно заменить в наших полевых условиях на любые подходящие фишки, листки бумаги (карты отрядов — как карты персов в АДД — и зачеркивать не хиты, а убитых в отряде). Можно придумать и лучше — купить "Крестоносцев" (М 1:72, набор фабрики "Звезда"), раскрасить их под имперцев и бретонцев — и тоже... играть в Warhammer.

МИР WARHAMMER FANTASY

Иногда я слышу обвинения в адрес Warhammer: мол, и Толкиена приплели и испоганили, и игрушечное это все, да и "настоящие" wargamers любят обозвать Warhammer "попсой" (хотя, как вы сами уже убедились, механика боя проста, но продумана — что и отличает элитные wargames от гор несусветных нагромождений некоторых современных "правильных" wargames).

Поговорим напоследок о самом главном — об игровом мире (для краткости ...мем пока только фэнтези). В принципе, игра держится на хорошо продуманном, сбалансированном мире, "бэкграунде", и зачастую то, ЧТО на этом заднике происходит, важнее даже нашей собственной миссии. (В обоих мирах игрок берет на себя роль Лорда-Коммандера, которому противостоит такой же Лорд, но с противоположной стороны). Расы в фэнтези-мире условно разбиты на две группы: "хорошие" и "плохие" (причем, "хорошие" могут бить "хороших", а "плохие" — "плохих" — полная свобода творчества!). У каждой армии свое лицо, свой индивидуальный, неповторимый дизайн, свои уникальные отряды со спецспособностями и артефактами — и на тактику найдется контртактика — бретонские рыцари презирают боевые машины, предпочитая таранный удар конными клиньями, а имперцы могут выставить на поле боя многоствольные орудия отлитые в славном городе Нульне — и снести врага огнем на предельной дистанции, Вампирский Лорд телепортируется в тыл при помощи Крыльев Ночи и единственным заклинанием уничтожает и пушку, и артиллеристов, а эльфийские лучники навскидку, по звуку истыкают колдуна стрелами...

Мир, в котором происходит тотальная война, на редкость органичен и похож на наш (14-15 века). Вкратце, история такова: давным-давно на планету прибыла научно-разведывательная экспедиция слаанов — разумных земноводных, которые путешествовали в космосе, используя параллельное подпространство Хаоса — warp, в поисках подходящей планеты для колонизации.

Слааны начали свои эксперименты, один из которых заключался в выведении разумной расы — так появились Перворожденные — Эльфы, которые тут же стали быстро перенимать технологию и магию (Варп — пространство магии и демонов, совсем как Планы) своих создателей. И тут случилась колоссальная катастрофа: взрыв и выброс варпа на поверхность планеты. При соприкосновении с ним все живое или моментально гибло, или мутировало. Так появились Дети Хаоса, драконы, орки — и на всех них лежала печать жажды разрушения.

Слааны пытались исправить положение, но тщетно: мутации продолжались, и Боги Хаоса и их демоны ступили на землю планеты. Слааны потерпели поражение, а их одичалые далекие потомки превратились в Ящериц и укрылись в дебрях джунглей (ацтеки). Эльфы вынуждены были уйти на остров-материк Ультуан (Атлантида), часть их осталась жить в лесах Старого Света (Лоренские лесные эльфы). На Ультуане начался раскол — и часть эльфов (Темные эльфы), покявшись отомстить, ушла в Наггарот (Северная Америка). Оставшиеся в Ультуане эльфы заперлись в кольце гор и объявили себя Высшими Эльфами (в пику одичавшим лоренским и озверевшим наггаротским).

Мутации продолжались. Эльфам (лесным и высшим) удалось остановить армии Хаоса и осадить их в Северном Полярном Круге, но тут с гор выползли Гномы и Скавены, с севера, от страшных хаоситов и их демонов, на юг убежали орды орков и гоблинов, и все они сцепились в кровавом клубке войны за Старый мир. И под завязку драмы вдруг появились люди, захватили у всех почти все земли, загнали гномов обратно в горы, а лесных эльфов — в свой Лорен (высших эльфов гномы выставили на Ультуан еще раньше).

Люди создали свои империи — Бретонию (Англия+Франция) на западе, Кислев (Россия) — на севере, Тилея (Италия) — на юго-западе, Арабия — на юге и Империя (Германия) — в центре Старого мира. Проклятие варпа, дающее эльфам, людям и гномам магию, продолжало действовать — в песках Арабии некий человек-некромант открыл секрет жизни после смерти — и страшные армии Живых Мертвецов хлынули на просторы Империи — и только богочеловек Сигмар смог остановить Короля Ужаса и его армии..

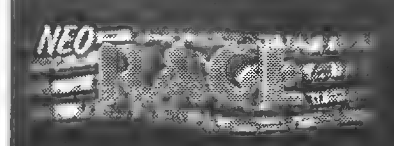
ВМЕСТО ЭПИЛОГА

Как вы понимаете, обо всем в одной короткой статье не расскажешь, за бортом остались и другие шедевры Games Workshop: Space Hulk, Warhammer Fantasy Roleplaying Game, Warhammer Epic 40000, Gorkamorka, Necromunda, Mordheim... Считайте это началом и ждите продолжения — Армии Warhammer 40 000 ждут нас...

И присылайте свои отклики и предложения.

Chaos Lord
mrk@zip.kuban.ru
http://www.rpg.net.ru/

Neoragex — как начать работу с эмулятором?



(FAQ для русскоязычного англонечитающего населения:)

NeoRageX — наилучший на сегодняшний день эмулятор под Windows'9x/2000 аркадной машины NeoGeo MVS и домашней консоли NeoGeo. Обе эти машины идентичны в отношении аппаратного и программного обеспечения, что серьезно облегчает создание эмулятора, с успехом работающего с дампами (данными, снятыми с физической ROM и записанными в виде файлов) от Машины №1 и от Машины №2... К сожалению, машины не совместимы по формату картриджей, и играть в аркадные игры на домашней консоли затруднительно — требуются значительные ухищрения (перепайка контактов и пр.). Но игры для автомата совершенно такие же, как и для консоли... Более того, в самом дампе (при помощи дополнительных средств, предоставляемых эмулятором) возможно переключение с "домашнего" режима на "аркадный", и наоборот. Иногда это полезно — в автомат можно вбросить огромное число монет, обеспечив себя нескончаемым "Continue", а домашние версии игр порой предоставляют очень важные сервисы, например — режим тренировки в некоторых файтингах.

Системные требования для нормальной работы данного эмулятора таковы:

Минимум: P-100, 16 MB RAM, SVGA Video Card, HD — чтобы влез Win'95 и ROMки, + ~100 MB свободного пространства для временных файлов. Клавиатура и мышка. Аудио-карта не понадобится, ибо достойного звука на такой машине добиться не получится ни в какую.

Чтобы все было очень хорошо: Celeron-400, 128 MB RAM, SVGA Video Card, 16-bit Audio Card — желательно полностью совместимую с SB16 (рекомендуется AWE 32 или 64, строго Не Рекомендуется SB LIVE и ESS), большой винт для ROMок, все остальное — по обстоятельствам. Джойстик!!! (4-кнопочный джойпэд, или аналогичный "торчковый", но не авиационный; второй вариант — лучше, ибо более соответствует аркадному ощущению, рекомендуется 8-направленный джойстик с железобетонными механическими — на слом — характеристиками, например HotRod. Не спрашивайте, где его взять — Я НЕ ЗНАЮ!!!).

Существует две версии NeoRageX: одна — собственно дистрибутив, инсталляшка. Кроме эмулятора она содержит скриншоты-превьюшки для каждой игры. Другая (лежит на http://www.go.to/neo.ru) — собственно EXEшник эмулятора, DLL-ка для работы с файлами архивов в формате .zip, а также readme, в котором в более конкретной форме излагается все то, что я сейчас тут пишу:)... по-английски.

Если с первой версией все понятно — проинсталлил, и ладно, со второй все тоже понятно, но менее очевидно.

Первое — создаем на винчестере директорию "neoragex" или любую другую (где будет храниться эмулятор).

Второе — копируем туда все файлы из архива: zlib.dll, readme.txt и собственно neoragex.exe.

Третье (важно!!!) — помещаем в ту же директорию файлы NeoGeo BIOS: ng-sm1.rom, neo-geo.rom, ng-lo.rom и ng-sfix.rom. Можно также вкинуть туда зипованый архив оных файлов. И называться он обязан neogeo.zip

Теперь можно запускать эмулятор. NeoRageX умеет поддерживать любой корректный дамп NeoGeo-игры, хотя такой дамп может содержать и ошибки. В левой части основного меню эмулятора имеется обширный список игр, поддерживаемых NeoRageX "официально".

Но это не значит, что игра, отсутствующая в списке, не запустится и не будет нормально работать.

Просто авторы эмулятора не испытывали данную игру на нем и поэтому не решились поместить таковую в список; либо игра вышла уже после написания текущей версии эмулятора.

Запустив эмулятор, заходим в "Directories", в строке "Rompath1" прописываем руками путь к папке, где лежат ROMки. Примечание: для NeoRageX ROMки следует хранить в формате .zip — и места меньше занимают, и безопаснее, и, насколько я помню, последняя версия эмулятора на день написания сего (0.6b) других форматов и понимать не желает вовсе! Степень компрессии ROMок для эмулятора не важна, но при сжатии лучше пользоваться такими программами, как WinZip, PkZip, или использовать Zip-сжатие программы WinRAR... более экзотическими "зиповщиками" пользоваться не рекомендуется. Кроме того, существует куча менеджеров ROMок, вроде ROM Center, предназначенных, в том числе, и для массовой компрессии файлов в zip. Подавляющее большинство архивов, созданных подобными утилитками, корректно поддерживаются NeoRageX.

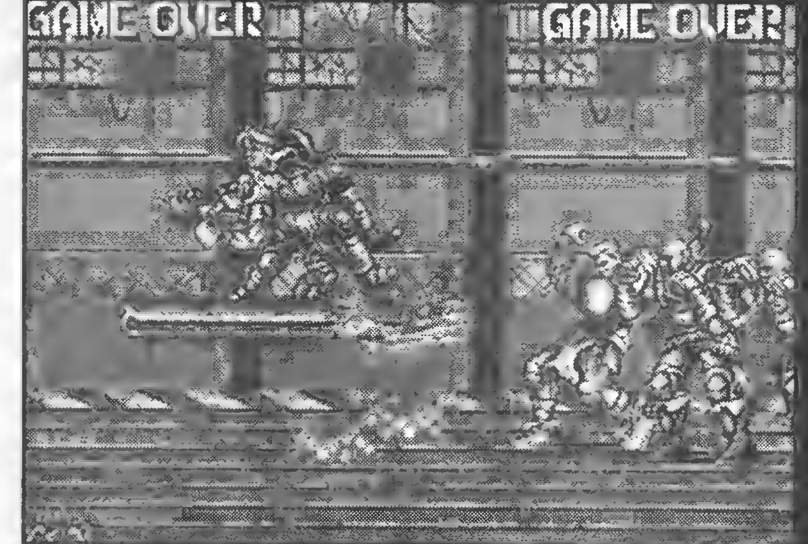
Прописав путь, нажимаем на синюю кнопочку "Import", и, если путь указан верно и формат файлов правильный, в списке игр слева должны появиться ваши ROMки. Если они появляются в самом низу списка со знаками вопроса на конце, значит — либо эмулятору чем-то не понравился ваш конкретный дамп (несовпадение контрольных сумм или какая другая беда), либо игра официально не поддерживается. Повторяю: это не означает, что игра работать не будет, — попробуйте!

Запуск игры осуществляется следующим образом: выбираем из меню нужную игру из имеющихся, тыкаемся в нее мышкой и нажимаем кнопочку "Launch". И, в зависимости от объема имеющейся оперативной памяти, ждем долго или недолго, когда игра загрузится. Затем — бросаем виртуальные монетки внутрь, жмем "Start" и играем!

Примечание: при добавлении новых игр в директорию с ROMками нужно дать понять эмулятору, что прибыли новые игрушки, нажав в меню кнопку "Import".

СПИСОК УПРАВЛЯЮЩИХ КЛАВИШ:

'TAB' — вход-выход из главного меню
'1' — старт для первого игрока
'2' — старт для второго игрока
'3' — бросить монетку 1/ select (для домашней машины)
'4' — бросить монетку 2/ select (для домашней машины)
'5' — прибавить громкость звука
'6' — уменьшить громкость звука
'7' — записать исходящий звук в формате .wav
'8' — показать/убрать количество кадров в секунду
'9' — разгон эмулируемых процессоров (включить/выключить)
'0' — сохранить кадр-превьюшку
'F1' — перейти в настроечное меню аркадной машины/выйти из оного
'F2' — переключение вывода звука (ADPCM/FM/OFF)
'F3' — 8/16-битный звук
'F4' — аудио-каналы (MONO/STEREO)
'F5' — 8/16-битный цвет
'F6' — интерлэйс (ON/50%/OFF)
'F7' — интерполяция (ON/OFF)
'F8' — краевое сглаживание (ON/OFF)
'F9' — сохранить скриншот
'F11' — сохранить текущее положение игры (меню)
'F12' — загрузить сохраненное положение игры (меню)
'ESC' — выход в основное меню для загрузки другой игры



ОПТИМАЛЬНЫЕ НАСТРОЙКИ:

Оптимальными, на мой взгляд, являются настройки, при которых то, что происходит на экране вашего компьютера, максимально соответствует тому, что видишь на игровом автомате. Поэтому, без дальнейших разъяснений, приведу список настроек, которые обеспечивают наибольшее соответствие.

VIDEO OPTIONS:

Color depth — 16 bit
Scanlines — 50%
Interpolation — no
Edge enhancement — no
Tripple buffering — yes
Frame skip — no
Vsync — yes

AUDIO OPTIONS:

Sound — FM/ADPCM
Output channels — stereo
Sample size — 16 bit
Sample Rate (Внимание!!!) — 22 KHz (из-за того, что в NeoRageX звук не очень оптимизирован — именно такое значение, а не максимальное (44 KHz), наиболее соответствует аркадному звуку).
Interpolated sound — no

ПРОБЛЕМЫ В ИСПОЛЬЗОВАНИИ ЭМУЛЯТОРА

Основных проблем две.

Первая — некорректная работа эмулятора с построчным скроллингом бэкграунда. Из-за этого те игры, которые используют такой скроллинг (Fighter's History Dynamite, Riding Hero и некоторые другие), ведут себя не очень хорошо, и порой поиграть в них без проблем не удается.

Вторая — старые дампы ROMок с испорченным звуком. Если при запуске игра ужасно и нечленораздельно шипит-пыхтит-хрустит или полностью отсутствует FM- или ADPCM-звук, то у вас именно такой дамп. Можно поискать в сети саундфиксы для таких ROMок, можно попробовать отремонтировать их с помощью программок вроде ROMfix, NeoFix и им подобных, но лучше всего — просто слить откуда-нибудь готовый исправленный дамп.

Вот, и все, что надо знать для того, чтобы начать использование этого славного эмулятора.

Свежую версию NeoRageX можно взять со страницы его создателей — http://home5.swipnet.se/~w-50884/emulator/rage.htm, и с моего сайта "Project NEO.ru" в разделе "Download", а также из массы других мест:).

Real
real_one@mail.ru
Project Neo.ru
(http://www.go.to/neo.ru)

Посвящается разработчикам компьютерных игр

Должно быть каждый, кто играл в компьютерные игры, мечтал создать собственную игру. Сотворить целый мир, который живет по тем законам, которые ты установил. Можно ли придумать что-нибудь более захватывающее?! Нельзя. Именно по этой причине первым крупным проектом почти каждого начинающего программиста становится компьютерная игра. Желание разработать собственную игру является мощным стимулом, заставляющим глубоко изучать программирование – то, что позволяет отразить в материи реальности миры, созданные воображением. Как появляется игра? Сначала рождается идея, которая со временем превращается в необъятную вселенную, заселенную удивительными образами. Человек – творец этой вселенной – связывает образы между собой, пытаясь превратить их в слаженный механизм. Неисчисляемое количество раз он запускает этот механизм, проверяя его работу, добавляет новые детали, убирает ненужные. Когда все готово, он садится за компьютер. Осталось самое сложное – реализовать мир, который существует пока только в воображении. Далеко не каждый способен это сделать. Трудности, которые обязательно возникнут, способны заставить отказаться от мечты создать собственную игру. Кто знает, сколько удивительных миров остались из-за этого неизвестны никому, кроме их создателей? Для того чтобы облегчить муки рождения новых вселенных, была написана эта статья. В ней будут даны решения многих проблем, с которыми придется столкнуться при разработке игр. Автор надеется, что статья поможет Вам уделить больше времени творчеству, а не серой рутине, и что Вы завершите свое дело. Ну, а сейчас пришло время испачкать руки глиной, из которой Вы сотворите собственный мир...

Разработка игр, работающих под Windows, не представляется сложной – специально для этого существует технология DirectX. Другое дело создать игру под DOS – тут уж появляется много технических сложностей. Может возникнуть вопрос: зачем делать что-то, работающее под DOS, если это можно сделать под Windows? Конечно, DOS медленно, но верно уходит в небытие, но, как правило, начинающие программисты создают свои первые программы именно для этой операционной системы. Что делать тем, кто еще не знаком с программированием под Windows, но желает безотлагательно приступить к созданию своей игры? Использовать то, что есть.

В большинстве учебных заведений изучается Pascal, поэтому исходные тексты приведенных в статье подпрограмм будут даны именно на этом языке. При этом будет предполагаться, что в качестве основного инструмента разработчика выступает пакет Turbo Pascal 7.0. Тому, кто не знаком с Pascal'ем, не стоит огорчаться – идеи, представленные в этой статье, могут быть легко реализованы на других языках программирования.

В статье будут рассмотрены следующие вопросы:

– Использование больших объемов памяти. Поскольку в составе стандартных библиотек Turbo Pascal 7.0 отсутствуют процедуры, позволяющие работать с расположенной за первым мегабайтом памятью, то в этой статье будут приведены два способа, позволяющие использовать всю имеющуюся в компьютере память.

– Быстрый вывод графики. Необходимость рассмотрения этого вопроса обусловлена тем, что хотя модуль Graph и предоставляет широкие возможности для работы с графикой, процедуры и функции этого модуля не могут обеспечить необходимое для динамичных игр быстродействие. В статье будет дано решение этой проблемы. На основе этого решения можно реализовать подпрограммы, не уступающие по функциональности модулю Graph. Здесь также будут представлены процедуры, позволяющие работать с палитрой, и даны исходные тексты подпрограмм, реализующих такие спецэффекты, как имитация восхода и захода солнца.

– Использование клавиатуры, мыши и джойстика. При разработке игр часто возникает необходимость в обработке одновременного нажатия нескольких клавиш, но с помощью стандартных средств Pascal'я этого сделать невозможно. В данной статье будет дано готовое решение этой проблемы. Что касается мыши и джойстика, то поскольку в Pascal'е поддержка данных устройств отсутствует вообще, здесь будут представлены подпрограммы, устраняющие это упущение.

– Воспроизведение звука. Pascal позволяет воспроизводить звук только посредством PC Speaker'а, но для того, чтобы игрок полностью проникся атмосферой игры, следует использовать возможности, предоставляемые Sound Blaster'ом. В статье, кроме процедур вывода звука через Sound Blaster, будет дана информация, позволяющая воспроизводить звуковые файлы.

В заключительной части будут рассмотрены некоторые другие вопросы.

Прежде, чем перейти к основной части статьи, следует сказать еще несколько слов. В статье не будет пояснятся, КАК следует решать те или иные проблемы. Вместо этого будут представлены ГОТОВЫЕ подпрограммы, которые можно использовать при разработке игр или других программ.

Использование больших объемов памяти

В современных играх приходится использовать объемы памяти, измеряемые мегабайтами. С помощью стандартных средств Pascal'я невозможно получить доступ к памяти, расположенной за первым мегабайтом. Здесь будут описаны два способа, позволяющие решить эту проблему.

Первый способ основывается на использовании Expanded Memory Specification (EMS), которая описывает интерфейс работы с расширенной памятью. Эта память делится на страницы по 16 Кб, доступ к которым производится через окно размером 64 Кб, находящееся в адресном пространстве процессора 8086. В этом окне одновременно могут быть представлены любые четыре страницы расширенной памяти. За все манипуляции со страницами отвечает менеджер расширенной памяти (Expanded Memory Manager – EMM), который входит в пакет программ MS-DOS и находится в файле "emm386.exe". Для инсталляции менеджера файл "config.sys" должен содержать строку, загружающую этот файл.

Рассмотрим по шагам методику работы с расширенной памятью.

1. Вызывается функция EMSSupportPresence, которая определяет наличие поддержки EMS. Если результат вызова равен False, значит, поддержка отсутствует и работать с расширенной памятью, используя EMS, невозможно.

2. С помощью функции AvailableExpandedMemory определяется количество свободных страниц расширенной памяти. Следует помнить, что размер одной страницы равен 16 Кб. Если возникла необходимость определить общее количество страниц, то для этого используется функция TotalExpandedMemory.

3. Для выделения памяти вызывается процедура AllocateExpandedMemory. В качестве параметров указываются: желаемое количество страниц расширенной памяти (wMemory) и переменная, предназначенная для хранения дескриптора (wHandle), посредством которого будут производиться манипуляции с затребованными страницами.

4. Доступ к выделенным страницам осуществляется процедурой MoveExpandedMemory, которая перемещает нужные страницы в окно, расположенное в основной памяти. Сегмент окна определяется функцией FrameSegment. Окно имеет следующую структуру: часть его со смещения $0000 до смещения $3FFF отводится для нулевой физической страницы, $4000-$7FFF – для первой, $8000-$BFFF – для второй и $C000-$FFFF – для третьей. Выделенные страницы расширенной памяти называются логическими страницами и нумеруются, начиная с нуля. При вызове процедуре MoveExpandedMemory передаются следующие параметры: дескриптор (wHandle), полученный процедурой AllocateExpandedMemory, номер логической страницы (wLogicalPage), которую необходимо переместить в окно, и номер физической страницы (bPhysicalPage), в которую будет произведено перемещение. Доступ к физической странице может быть произведен с помощью Mem, MemW и MemL или через указатель Ptr(FrameSegment,$0000). К примеру, для обращения к двадцать четвертому по счету байту второй физической страницы можно использовать выражение Mem[FrameSegment:$8000-1+24]. Поскольку вызов функции FrameSegment занимает много процессорного времени, то вместо нее рекомендуется использовать переменную, которой предварительно присвоено возвращаемое этой функцией значение.

5. Перед завершением программы необходимо освободить занятые страницы памяти. Для этого вызывается процедура FreeExpandedMemory, которой в качестве параметра передается дескриптор освобождаемых страниц.

В некоторых случаях при вызове упомянутых выше подпрограмм могут возникать различные ошибки. По этой причине после вызова каждой процедуры или функции (исключая EMSSupportPresence) следует анализировать значение переменной bEMSStatus. Если она равна нулю, значит, вызов прошел успешно, в противном случае возможны следующие ситуации:

$80 – программная ошибка EMM;
$81 – аппаратная ошибка EMS;
$82 – EMM занят;
$83 – неверный дескриптор;
$85 – нет свободных дескрипторов;
$87 – количество запрошенных страниц превышает общее количество страниц;
$88 – количество запрошенных страниц превышает количество свободных страниц;
$89 – создание дескриптора без выделения страниц невозможно;
$8A – неверный номер логической страницы;
$8B – неверный номер физической страницы.

Перейдем теперь ко второму способу. В его основе лежит Extended Memory Specification (XMS), которая позволяет работать с наращиваемой памятью. Менеджер (Extended Memory Manager – XMM), отвечающий за манипуляции с этой памятью, находится в файле "himem.sys", который должен быть указан в файле "config.sys".

Рассмотрим работу с наращиваемой памятью.

1. Для определения наличия поддержки XMS вызывается функция XMSSupportPresence, которая в случае неудачи возвратит значение False. Следует отметить, что вызов этой функции необходим даже в случае, если поддержка XMS гарантирована, поскольку при ее вызове происходит инициализация переменной pXMSFunction, в которой хранится точка входа в обработчик функций XMS.

2. Функцией AvailableExtendedMemory определяется наибольший свободный блок наращиваемой памяти (в килобайтах). Поскольку свободных блоков может быть несколько, возможен многократный вызов этой функции.

3. Для того чтобы менеджер выделил блок памяти, следует вызвать процедуру AllocateExtendedMemory, которой передаются такие параметры, как желаемый размер блока в килобайтах (wMemory) и переменная (wHandle), в которой будет храниться дескриптор выделенного блока.

4. Доступ к наращиваемой памяти осуществляется с помощью процедуры MoveExtendedMemory. Кроме копирования данных из наращиваемой памяти в основную и обратно, она может производить перемещение данных из одной части наращиваемой или основной памяти в другую. При вызове процедуре передается указатель на запись TXMSRecord, поля которой должны иметь следующие значения: lRegionLength – длина перемещаемой порции данных (значение должно быть четным), wSourceHandle и wDestinationHandle – дескрипторы источника и приемника (дескриптор основной памяти равен нулю), lSourceOffset и lDestinationOffset – указатели начала копируемых данных (для наращиваемой памяти эти значения задают смещение от начала блока, для основной – указатель вида СЕГМЕНТ:СМЕЩЕНИЕ). Поскольку lSourceOffset и lDestinationOffset имеют тип Longint, то при перемещении из или в основную память следует производить преобразование типа: Longint(P), где P – переменная типа Pointer. Если источник и приемник перекрываются, то адрес источника должен быть меньше. Запись в наращиваемую память осуществляется следующим образом: сначала в буфер, расположенный в пределах первого мегабайта, заносятся необходимые данные, затем выполняется перемещение данных за пределы основной памяти. Чтение выполняется аналогично: данные из наращиваемой памяти перемещаются в основную, а затем читаются стандартными средствами Pascal'я.

5. Последним шагом, который осуществляется перед завершением программы, является освобождение наращиваемой памяти. Для этого вызывается процедура FreeExtendedMemory, которой передается дескриптор освобождаемой памяти (wHandle).

Результат вызова описанных подпрограмм (кроме XMSSupportPresence) можно проверить, проанализировав значение переменной bXMSStatus. Если bXMSStatus меньше $80, значит, ошибок нет, в противном случае возможно одно из следующих значений:

$8E – общая ошибка XMM;
$8F – невосстановимая ошибка XMM;
$A0 – вся память занята;
$A1 – использованы все дескрипторы;
$A2 – неверный дескриптор;
$A3 – значение wSourceHandle задано неверно;
$A4 – значение lSourceOffset задано неверно;
$A5 – значение wDestinationHandle задано неверно;
$A6 – значение lDestinationOffset задано неверно;
$A7 – значение lRegionLength задано неверно;
$A8 – ошибка при перемещении с перекрытием.

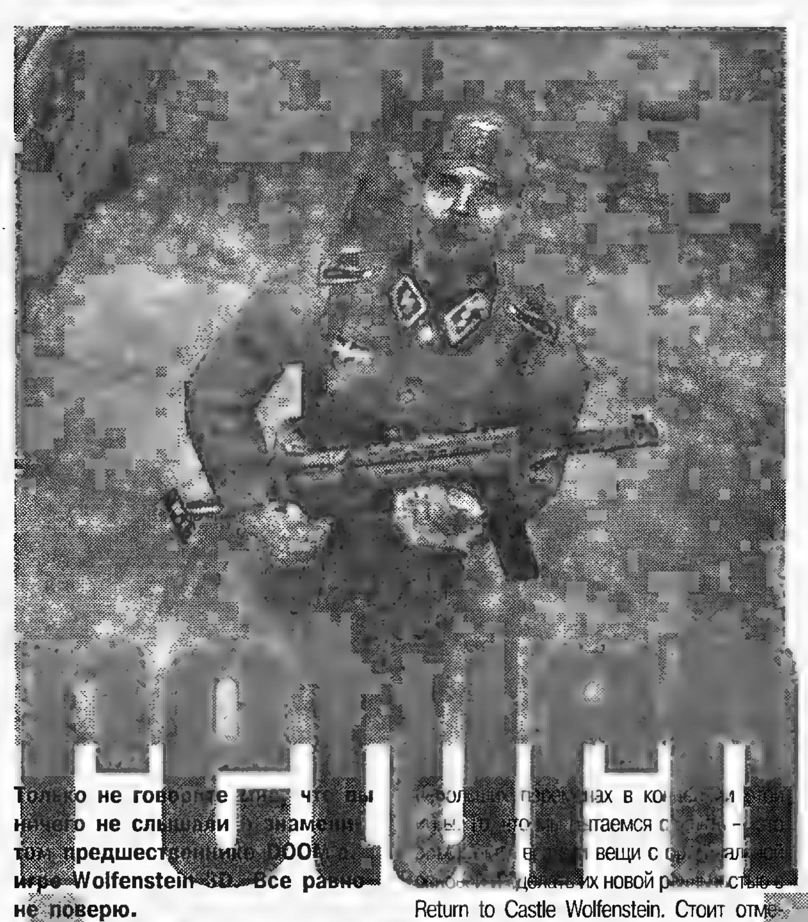
Доступ к памяти через XMS осуществляется быстрее, чем через EMS. Более того, его можно ускорить. Для этого необходимо, чтобы значения lSourceOffset и lDestinationOffset были четными, а lRegionLength – кратно четырем.

Завершая часть, посвященную работе с памятью, следует заметить, что проблему использования больших объемов памяти можно решить и стандартными средствами Pascal'я, но для этого разрабатываемая программа должна функционировать в защищенном режиме, из-за чего могут возникать различные неудобства.

(Продолжение следует)

Сергей Иванчегло
(come-from-beyond@mail.ru)

Интервью с разработчиками Return to Castle Wolfenstein



Только не говорите мне, что вы ничего не слышали о знаменитом предшественнике DOOM'а, игре Wolfenstein 3D. Все равно не поверю.

Вот уже около десяти лет прошло с тех пор, как эта игра покорила весь игровой мир своей, пусть "псевдо", но все же 3D-графикой, оригинальным гемплеем и в то время революционным по своей новизне жанром 3D-экшн.

Прошли годы, но игру так и не забыли, и вот молодая команда Gray Matter Interactive решила вернуть нас в некий готический замок, доверху заполненный нацистами, таинственными артефактами и высшим руководством СС.

Вам же, как и в старые добрые времена, предстоит спасти человечество от нацистской заразы...

Что изменилось за 10 лет со времени выхода официального Wolfenstein, что нас ждет в новой версии старой игры и, наконец, почему именно Gray Matter Interactive взялась за эту разработку — вы узнаете из интервью с директором проекта Дрю Маркхэмом.

Вопрос: Насколько сильно вы приблизились к оригинальному Wolfenstein? Каким словом лучше охарактеризовать Ваш проект — ремейк или сиквел?

Дрю Маркхэм: Если подумать о том, что Wolf3D стал прародителем нового FPS жанра, то надо сказать, множество вещей претерпело серьезные изменения со времени выхода оригинала. Одна из тех вещей, о которой мы говорили раньше, — это желание передать ощущение оригинальной игры. Множество людей, включая меня самого, помнят те непередаваемые ощущения от игры в Wolf3D и всегда мечтали о больших переменах в ко[illegible] игры. То, что мы пытаемся с[illegible] — [illegible] вещи с оригинала [illegible] делать их новой р[illegible] в Return to Castle Wolfenstein. Стоит отметить, что я продолжаю верить в то, что нам удастся захватить воображение игроков, как это случилось с оригиналом. Но я также хотел бы добавить, что Return to Castle Wolfenstein, скорее всего, больше подпадает под категорию ремейка, чем сиквела.

В: Как изменилась история игры? Будет ли это беготня со стрельбой типа оригинала или нечто большее вроде Half-Life?

ДМ: Основной упор сделан на action, в первую и главную очередь. Естественно, у нас есть глубокая сюжетная линия, подробности которой будут раскрываться по ходу развития игры. Мы готовим тонны сюрпризов, и, чтобы сохранить их в тайне, я попытаюсь хранить молчание.

В: Какое основное настроение игры? Будет ли это нечто вроде Medal of Honor или чистый action вроде James Bond/Soldier of Fortune?

ДМ: Игра помещена в реалистичный мир со здоровой примесью фантазии. Мы использовали в основе нашей разработки историческое наследие о том, во что верят люди (оккультные знания) и во что они хотели бы верить.

В: Поиск секретных залежей оружия и боеприпасов было одной из основ первого Wolfenstein, что же заставило вас вернуться к теме секретов в этот раз?

ДМ: Секреты всегда были большой частью игры, но, слава Богу, вам не придется давить "spacebar" через каждый метр игрового пространства в их поиске! Мы работаем над некоторыми оригинальными путями преподнесения игровых сюрпризов, но пока рано говорить о чем-либо конкретно.

В: Насколько интерактивным будет игровое окружение в этот раз?

ДМ: Настолько, насколько мы сможем сделать его интерактивным. Включили гигантское количество разрушаемых предметов, и вы можете реально взять стул и разбить его о голову противника. Все крупные оборонные установки (включая MG42's, 20mm пушки и т.д.) могут быть использованы для уничтожения пехоты, самолетов, а также мостов и даже стен.

В: На прошедшей недавно E3 искусственный интеллект противника в демке игры выглядел весьма впечатляюще. Насколько изменилась ситуация сейчас? Какие примеры уникальности игровых ощущений вы можете привести?

ДМ: Мы используем комбинацию из заранее прописанных действий и механизма обучения, и обе системы очень мощны. Эти ребята — совсем не тупицы. Если они видят у вас в руках ракетницу, они побегут за подмогой вместо того, чтобы дожидаться, пока очередной залп не размажет их внутренности по ближайшей стене. Если вы швырнете гранату, они либо убегут, либо попытаются подобрать и отшвырнуть обратно. Они работают в группах и не будут слепо подставляться под пулеметный огонь, если рядом есть хорошее укрытие. Если они увидят свободный MG42, то всеми правдами и неправдами попытаются захватить над ним контроль, так же, как и над любым видом оружия, которое превышает то, что они имеют на данный момент. Также противник может знать устройство жилого помещения и использовать все преимущества таких знаний для проведения тактической операции. Если вы хорошо спрячетесь, то сможете увидеть, как они прочесывают местность в поиске вас, а иногда открывают огонь по тем местам, где вы предположительно можете находиться.

Мы также имеем полный контроль над каждым из атрибутов, дабы быть уверенным в уникальности каждого отдельного противника.

В: Каковы ваши планы по поводу многопользовательского режима игры?

ДМ: Наша основная задача состоит в том, чтобы создать потрясающую однопользовательскую игру. Но так как мы используем за основу технологию Q3 движка, то путь к потрясающему многопользовательскому режиму практически открыт. Одна из наших внешних групп на данный момент работает над уникальными многопользовательскими компонентами Wolfenstein.



В: Насколько тесно вы планируете сотрудничать с разработчиками разнообразных модификаций?

ДМ: Хочу повторить еще раз — мы ориентируемся на сильный однопользовательский режим, но в то же время мы планируем обеспечить разработчиков модификаций всем необходимым для создания уникальных и главное новых многопользовательских ощущений в Wolfenstein.

В: Как продвигается работа над проектом? Мы знаем, что многое сделано, но как долго осталось ждать? Когда выйдет игра?

ДМ: Проект двигается согласно запланированному ранее графику. Вся геометрия уровней завершена, и стадия написания скриптов и полировки движка началась еще в сентябре. Однако мы хотим убедиться, что каждый однопользовательский уровень будет достойным. Так что классическое "when it's done" ("когда будет закончено") является наиболее подходящим ответом на ваш вопрос.

В: Wolf3D совершил революцию в мире FPS, превратив этот жанр в один из лидирующих на мировом рынке. Что вы пытаетесь сделать для того, чтобы Return to Castle Wolfenstein стал чем-то большим, чем просто очередным shooter'ом.

ДМ: Только три слова: развлечение, развлечение и еще раз развлечение. Если говорить серьезно, то это как раз то, на что мы нацелены в первую очередь. Мы продолжим полировать, перебирать, изменять, пока не получим то, о чем мечтаем. Первая игра захватывала именно своей развлекательной стороной, и именно такой должна стать Return to Castle Wolfenstein.

Перевел и подготовил к печати SilentMan SilentMan@tut.by





Хинты
Resident Evil 3: Nemesis

Системные требования: Pentium200, 32 Mb, SVGA
Разработчик: CAPCOM
Издатель: CAPCOM
Жанр: Action

1. Знай когда бить, а когда бежать.

Резидент — милая игра, где количество доступных тебе боеприпасов всегда меньше количества врагов, причем на порядок. Помни, патроны не растут на деревьях, а шотганы, не Бураны, не падают с небес. Так что палить во все, что движется, заведомый проигрыш. Убивай, только когда это по-настоящему необходимо. Если зомби (добермана, тирана, паука — врага, одним словом) можно оббежать, не ввязываясь в прямую схватку, оббегай. Играя на уровне сложности EASY, ты можешь со мной не согласиться, благо патронов хватает. Но вот на HARD-е такие номера не проходят в принципе. Так что приучайся сразу, потом легче будет.

2. Дробовик в умелых руках.

Для быстрой расчистки дороги желательно использовать дробовик: подожди, пока мерзкий зомбяк подойдет поближе, подними ствол вверх, и когда живой труп будет на расстоянии вытянутой руки, смело спускай курок.

Если есть возможность, всегда бей в упор — так оно надежнее. Нет зрелища отраднее на свете... Голова трупака разлетается, как гнилая тыква. Далее, следующий шаг к выживанию — научись убивать двух (иногда получается даже трех) зайцев, т.е. зомби одним выстрелом.

Методика та же: подпустил вплотную нескольких живых трупах, задрал ствол вверх, выстрелил. Головы летят не только у оппонентов, стоящих вплотную перед вами, но и у тех, кто пытается зайти с боков. Используя такую тактику, сэкономишь массу патронов, которые тебе еще ох как пригодятся.

3. Уклонение.

В этой части игры появилась интересная возможность уклоняться от атак противника. Делается это полуавтоматически, следующим образом: если в момент атаки противника, удерживая кнопку прицела, нажать клавишу атаки, то твой герой не атакует, а тем или иным образом, в зависимости от ситуации, избегает нападения, как то: толчком сплетенных в замок рук отбрасывает зомби, отпрыгивает от ракет Немезиса и кислотных атак хантеров, уходит перекатами от иных дистанционных атак.

Придется некоторое время попрактиковаться, потому что для грамотного ухода с линии огня важно грамотно поймать момент. Помни: плохому танцору стены мешают, всегда выбирай место для боя так, чтобы в случае такой своеобразной парировки не уткнуться носом в стену или, что хуже, в лапы другому противнику.

Обязательно освой эту возможность: лично видел, как профессионал, в совершенстве владеющий такой увერткой, один на один, вооруженный лишь ножом, завалил хантера!!!

4. Дополнительные костюмы для героев.

Эти костюмы находятся в магазинчике, иными словами — в бутике (Boutique). Ключ от него ты получаешь, пройдя игру хотя бы один раз, а вот какой именно прикид добудешь, зависит от вашего рейтинга, т.е. той оценки, которую ставит неумолимый компьютер в зависимости от вашего стиля и качества игры, равно как и многих других факторов (время, найденные предметы и т.д.). Всего костюмов пять: полицейская униформа, форма Регины из Dino Crisis-а, диско-костюм, наряд байкера и стандартная форма отряда STARS. Посему: 5 костюмов сразу присуждают за ранг A (высший), 4 за ранг B, и далее по нисходящей до самого низкого ранга E (соответственно один костюм). И еще одно: ключ от этого самого бутика дают только в случае, если игра тобой пройдена меньше, чем за 7 часов, и количество записей (сколько раз ты сохранялся) не превышает 30.

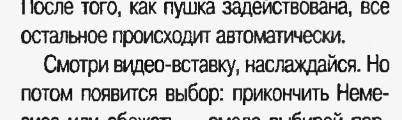
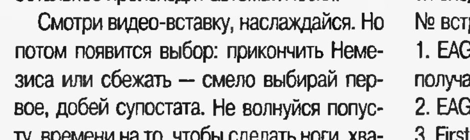


5.Правильные ответы в Sales Office.

Как показывает практика, в офисе продаж (Sales Office) некоторые геймеры, у которых проблемы с английским языком, застряют, притом надолго. Подсказка: включай телевизор, стоящий рядом на тумбочке, там на заднем плане написан пароль. Если лень смотреть, то в зависимости от уровня сложности и причуд компьютера паролем всегда оказывается одно из трех слов — ADRAVIL, AQUACURE и SAFSPRIN.

6. Победить последнее воплощение Nemesis без потерь.

Последний бой, он трудный самый. Расстреливай тварь из гранатомета до тех пор, пока он не сбежит в тот угол, из которого изначально появился. Обычным оружием с ним не справится, но вот плазменная пушка, одиноко стоящая посредине зала, тебе поможет. Для победы над уродом, преследующим Вас всю игру, ее надо просто-напросто включить. По углам зала расположены три генератора электричества. Быстрым кабанчиком пробеги по залу круг почета, задействуй все рычаги, навешанные на этих самых генераторах, после этого спеши к центру зала и используй пушку. Первый выстрел разметет хлам по округе, второй — разнесет опостылевшую тварь на атомы. После того, как пушка задействована, все остальное происходит автоматически.

Смотри видео-вставку, наслаждайся. Но потом появится выбор: прикончить Немезиса или сбежать — смело выбирай первое, добей супостата. Не волнуйся попусту, времени на то, чтобы сделать ноги, хватит с избытком.



7. Башня с Часами или шестеренки.

У многих возникают сложности, когда две шестеренки (Gear) на руках, а что с ними делать дальше — неизвестно. Между тем все просто как веник и незатейливо как грабли: помести обе шестренки, Золотую (Gold Gear) и Серебряную (Silver Gear), к себе в инвенторию, сиречь карман. После чего совмести их в единое целое, используя команду меню "Combine". В результате этих манипуляций обретешь необходимый предмет (Chronos gear), который теперь нужно вставить в механизм, расположенный на третьем (и последнем) этаже башни (Clock Tower).



8. Эпилог: выбери свой конец.

Как известно, резидент всегда был нелинейной игрой, исход и финальный мультик которой зависит от твоих действий. На практике это сводится к тому, что для получения полной биографии одного из 8 героев и узнавания, что же все-таки случилось на самом деле, тебе требуется пройти игру на уровне сложности Hard, более того, концовка напрямую зависит от полученного в итоге рейтинга.

9. Разрывные патроны для дробовика.

Их получить можно следующим образом:

А) Заполучи 8 (восемь) коробок пороха B.

Б) Наделай из них обычных патронов для дробовика.

В) Поздравляю! Теперь ты достаточно опытен, чтобы в следующий раз, при попытки создания патронов для этого оружия, автоматически получить разрывные.

Примечание: один из лучших видов амуниции, доступных в игре.

10. Немезис как источник редких вещей.

На уровне сложности HARD завалить сего оппонента проблематично, но оно того стоит! После победы ОБЯЗАТЕЛЬНО ОБШАРЬ ЕГО ТЕЛО! На его трупе можно найти следующие специальные предметы:

№ встречи/Предмет/Описание

1. EAGLE Parts A 2 части, при соединении получается мощное оружие
2. EAGLE Parts B
3. First Aid Spray Box Коробка с 3-мя аптечками
4. BENELLI M3S Parts A 2 части, при соединении получается мощное оружие
5. BENELLI M3S Parts B
6. First Aid Spray Box Коробка с 3-мя аптечками
7. Unlimited ammunition Pack Бесконечная коробка с патронами

Как видно, впереди семь свиданий со СТРАХОМ. Смотри дальше, как с ним бороться.

11. Как бороться с Немезисом.

Лучшая стратегия ударил-отступил, иначе тактика волка. Всегда старайся находиться по правую руку от монстра, это жизненно необходимо, и вот почему.

Оная зверюга в ближнем бою всегда старается провести захват, и в случае успеха может убить с двух ударов. А в правой руке у него гранатомет, им он вблизи не пользуется. Как только окажешься справа — стреляй, пока он поворачивается в твою сторону — меняй позицию, заходи справа и снова стреляй. ДЕРЖИСЬ ЕГО ПРАВОЙ РУКИ!!!

Альтернативная тактика. Вышеприведенная тактика подходит для любых ситуаций, но требует некоторой практики. Потому, если ты новичок, делай иначе: экипируйся штурмовой винтовкой (Assult rifle), желательно с полным магазином, и расстреливай гада в упор, НИ НА МИГ НЕ ОТПУСКАЯ кнопку выстрела. В тот момент, когда гигант попытается схватить тебя, из-за удерживаемой кнопки выстрела автоматически уклонишься (отпрыгнешь) и безболезненно переживешь атаку. Но такая тактика хороша только для больших пространств, ибо если ты, уклоняясь, зацепишься о стенку или иной предмет обстановки, попадешь прямиком в цепкие объятия Немезиса, а это добром не кончается.

12. Дополнительная документация.

Можно при желании разыскать дневник Джилл, нахождение которого поднимает, правда, не на много, рейтинг. Для этого нужно собирать все улики, документы и записки СТРОГО в том порядке, в котором они показываются в инвентории.

13. Комбинации трав.

Аптечек в игре мало, более того, их применение снижает рейтинг. Потому обратимся к фитотерапии — приучайся лечиться травами, которые в изобилии растут в округе. На всем пути своего следования собирай травку и храни в сундуках — на черный день.

Комбинация трав — эффект:
голубая — излечивает от яда
зеленая — 30% здоровья
красная сама по себе — ничего
зеленая+зеленая или зеленая+красная — 60% здоровья
зеленая+голубая — излечивает от яда и +40% здоровья
3 зеленых — полная жизнь
2 зеленых+синяя — полная жизнь+излечивает от яда
зеленая+красная+синяя — излечивает от яда и +60% здоровья

Собирай все встречающиеся травы и смешивай по мере надобности.

http://www.gamestone.ru/





The F.A. Premier League Stars 2001

Материал предоставлен игровым сайтом www.gameover.ru

Издатель/Разработчик: EA Sports
Жанр: Sport
Системные требования: P-200, 32Mb Ram, Win'95/98

Как известно, англичане — большие любители футбола, говорят, что эта игра родилась на Туманном Альбионе, поэтому не удивительно, что они не довольны теми симуляторами футбола, которые ныне существуют в игровом мире. Компания EA Sports, видимо, посчитала, что на этом недовольстве можно неплохо заработать, и выпустила в прошлом году новый футбольный симулятор The F.A. Premier League Stars. Игра получилась довольно спорной, но тем не менее успешной, что и послужило основанием для того, чтобы спустя год выпустить новую версию игры — The F.A. Premier League Stars 2001.

Лично я считаю, что игры серии The F.A. Premier League Stars намного интереснее и реалистичнее, чем игры серии FIFA, хотя выпускает их одна и та же компания — EA Sports.

В этом году в The F.A. Premier League Stars 2001 появилось несколько новых возможностей, изменился дизайн игры, стала лучше графика и звук. Но теперь несколько подробнее об этих и других аспектах The F.A. Premier League Stars 2001.

Сначала о графике, потому что в футбольных симуляторах этот аспект игры решает очень многое. В The F.A. Premier League Stars 2001 графика намного лучше, чем в The F.A. Premier League Stars, она стала более качественной, красочной, детальной. Так, например, ночное небо над стадионом теперь усеяно звездами, а днем по нему бегут облака. Также разработчики исправили неприятный момент, когда днем на поле были такие тени от стадиона, что играть было почти невозможно. Лично меня это сильно раздражало. В The F.A. Premier League Stars 2001 такого нет, хотя тени на поле по-прежнему лежат. Один из самых забавных моментов в игре заключается в том, что на поле разбросаны какие-то листочки бумаги, а иногда даже можно увидеть, как они падают сверху. Если игрок бежит, то эти листочки бумаги разлетаются у него под ногами, что, надо сказать, обалденно смотрится при повторе момента.



Надо отдать должное разработчикам игры — графика сделана на самом высоком уровне, а некоторые моменты с легкостью перекрывают аналогичные в FIFA 2000. Например, повтор забитого гола намного интереснее смотрится в The F.A. Premier League Stars 2001, забитый мяч вам покажут с самых лучших ракурсов, так что можно будет до деталей рассмотреть, как был забит гол. А если вам этого не хватит, то можно всегда увидеть спорный момент при повторе. Хочется отметить, что возможность посмотреть повтор сделана очень удобно: можно приближать или отдалять камеру, вращать ее в любую сторону. Когда я нашел и опробовал эту возможность в игре, я сразу понял, что The F.A. Premier League Stars 2001 делали настоящие фанаты футбола, которым важен каждый аспект. Движения игроков настолько разнообразны, что можно только поражаться добросовестности разработчиков. Особенно порадовало поведение вратаря: он смело бросается в ноги нападающим, отбивает мяч в падении, но что самое главное — в падении, ловя или отбивая мяч, не падает на землю как бревно, а по-настоящему приземляется, пару раз откатываясь в сторону. Напоследок хочется отметить очень стильный и зажигательный ви-

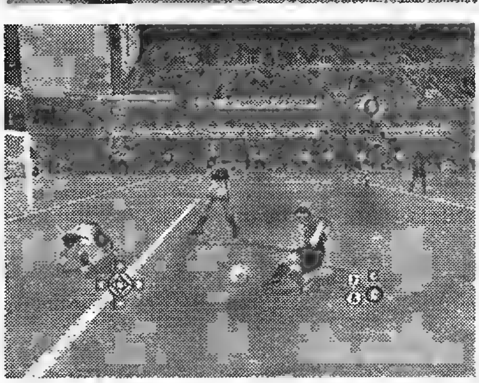


део-ролик в начале, где можно увидеть игру лучших команд Англии.

Так уже получилось, что сразу после графики будет уместно рассказать о звуковом оформлении игры. Музыка подобрана очень удачно, она именно такая, чтобы вам сразу захотелось сыграть свой первый матч. Всевозможные спецэффекты во время матча подобраны правильно. Если у вас есть стереозвук или возможность включить громкость на полную, то можно услышать и удары по мячу, и звон штанги, когда в нее попадают. Очень классно сделаны зрители на трибунах, мало того, что они отрисованы хорошо, так еще и озвучка сделана на высочайшем уровне. С трибун постоянно слышен свист, отдельные крики, зрители скандируют имена команд, размахивая флагами и т.п. Комментатор, в свою очередь, довольно эмоционально освещает ход событий, давая пояснения к происходящему на поле.

Ну, вот мы и добрались до самой игры. Игроки ведут себя на поле довольно осмысленно, вратарь еще лучше. И самое главное, что при росте характеристик игрок на самом деле начинает играть лучше (контролирует мяч, обрабатывает его и т.д.). Несколько разо-





чаровало меня начало игры от ворот: вратарь, управляемый компьютером, выбрасывает мяч из нескольких стандартных положений, что делает игру несколько предсказуемой. В The F.A. Premier League Stars 2001 можно самому выбирать форму команды, в которой она будет играть, так что не получится запутаться кто есть кто на поле. Наверно, самое впечатляющее в The F.A. Premier League Stars 2001 — это голы. Мало того, что они показываются в повторе с самых лучших ракурсов, так они еще и на самом деле являются настоящими голами, а не случайным влетом мяча в ворота. Для особо красивых и эффектных голов есть даже отдельное название — Star Goal. Это название присуждается самым эффектным голам, обычно такие бывают с расстояния 20-30 метров от ворот. Как это ни грустно, но необходимо признать, что в игре есть несколько "мертвых" зон, из которых забить гол несколько проще. Но при этом, чем выше уровень сложности в игре, тем меньше остается этих зон, но не потому, что у компьютера завышаются параметры, а за счет действительно более сложной, слаженной и серьезной игры. Вообще надо отметить, что разница между уровнями сложности здесь гораздо больше соответствует реальности, чем в FIFA 2000.

Последнее, о чем осталось рассказать — это небольшой аспект тренерской работы, а также управление командой. Вся экономика в The F.A. Premier League Stars 2001 строится на зарабатывании "звезд". На "звезды" можно покупать новых игроков, улучшать параметры играющих футболистов. "Звезды" начисляются за выигрыш матча, за количество забитых мячей, за лучшего игрока матча и т.д. Чем больше звезд, тем больше можно их потратить на прокачку игрока, улучшение его параметров. У игрока есть несколько параметров, которые можно улучшать: Speed, After Touch, Shooting, Passing, Stamina, Tackling, Strength, Heading, Agility и Control. Желательно вообще все эти параметры прокачивать, но я бы посоветовал для начала прокачать ключевые параметры для определенного игрока, для защитника они одни, для полузащитника — вторые, а для нападающего и вратаря — третьи и четвертые. Все "звезды" делятся на три категории: бронзовые, серебряные и золотые.

В игре есть трансфертный рынок, на котором вы сможете покупать или продавать игроков. Надо отметить, что для покупки игрока нужно иметь довольно внушительную сумму, т.к. начинаются самые настоящие торги: после того, как вы назвали свою сумму, появляются заявки от других клубов. Как и в жизни, покупает тот, кто больше всего даст денег.

Отличительной особенностью The F.A. Premier League Stars 2001 также следует назвать внешний вид стадионов, которые полностью соответствуют их реальным прототипам.

К сожалению, в The F.A. Premier League Stars 2001 довольно посредственно сделаны неанглийские команды, зачастую не совпадают составы, их логотипы вообще отсутствуют и т.д. Жаль, конечно, но уже в название игры сказано, что игра сделана на основе высшей лиги Англии, поэтому удивляться нечему.

По сравнению с The F.A. Premier League Stars у игры кардинально поменялся дизайн, он стал более игровым. Это заметно сразу, как только вы начнете иг-



рать. Само управление командой сделано несколько нестандартно, если сравнивать с играми серии FIFA, но при этом оно удобно и функционально. Можно даже указывать каждому игроку, какая роль ему отводится на поле, что подчас очень важно. К сожалению, отыграв один сезон, продолжить его невозможно, поэтому надо попытаться достигнуть всего в этом. Помимо игры в английской высшей лиге, вы можете принять участие в нескольких чемпионатах.

Заканчивая рассказ об The F.A. Premier League Stars 2001, хочется отметить, что у разработчиков получилась интересная, красочная и увлекательная игра, хотя и не идеальная. К недостаткам The F.A. Premier League Stars 2001 можно отнести отсутствие многопользовательской игры, а также несколько неправильное поведение защитников (это мое личное мнение). Несмотря на все это, The F.A. Premier League Stars 2001 заслуживает достаточно высокого рейтинга. Я рекомендую игру всем любителям футбола, кому нравится эта увлекательная и динамичная игра.

Пан Витвицкий
http://www.gemnet.ru/

Читы

Earth 2150

Вначале нужно включить коды.
Нажмите [ENTER] и напечатайте "I_wanna_cheat".
Нажмите [ENTER], напечатайте выбранный читкод и нажмите [ENTER] снова.

x-mas_pack — полный ремонт всего/перезарядка боеприпасов
fireworks — мины
armageddon — метеоры
no_more_secrets — открыть карту
no_one_hides — видим все юниты
i_love_this_game # — получить # CR
i_hate_limits # — установить лимит в # CR
einstein 0/1 — включить (1) или выключить (0) быструю разработку
help_me_please!!! 0/1 — включить (1) или выключить (0) быструю разработку (Player Only)
the_hammer_of_thor — уничтожить всех врагов в радиусе = 8
massacre — уничтожить все в радиусе 8
see_you_next_life — уничтожить выбранный юнит
hasta_la_vista_enemigos — уничтожить все видимые юниты-объекты
bad_time_bad_place — повредить все рядом находящиеся юниты
eagle_eye — отключить туман
let_be_darkness — включить туман

Crismon Skies

В меню кампаний нажмите правую кнопку мышки на микрофон в левой стороне экрана и введите "idaho.". В меню в верхнем правом углу экрана вам будут даны все права на любую миссию.

The Sims: Livin' Large

Наберите слово "rosebud" затем "!;!;!;!;" (все это, конечно, без кавычек). Действие кода заключается в том, что каждый знак "!" дает вам 1,000 Sim долларов!

Quake

Войдите в консоль и напечатайте эти коды:
CROSSHAIR 1 Включить прицел
FLY Режим полета (D=вверх C=вниз)
FOV X Увеличить периферийное видение (где x — ваше поле зрения)
GIVE # Получить оружие под номером # — 3=Помповик, 4=Гвоздемет и др.
GIVE C # Получить # cells
GIVE H # Получить # здоровья
GIVE N # Получить # nails
GIVE S # Получить # shells
GIVE R # Получить # rockets
GOD Режим Бога
IMPULSE 9 Все предметы + Все оружие
IMPULSE 10 Пентаграмма неуязвимости
IMPULSE 11 Руна
IMPULSE 12 Limited Gimme
IMPULSE 13 Серебряный ключ
IMPULSE 14 Золотой ключ
IMPULSE 252 Пентаграмма неуязвимости (30 секунд)
IMPULSE 253 Кольцо невидимости (30 секунд)
IMPULSE 254 Био-костюм (30 секунд)
IMPULSE 255 Игра с Quad Damage
KILL Самоубийство
MAP E#M# Переход на другой уровень (Map End перейти на последний уровень)
NOCLIP Прохождение сквозь стены
NATARGET Невидим для врагов
R_FULLBRIGHT 1 Полная яркость
SV_GRAVITY ### Установить гравитацию на ###
VERSION Получить информацию о версии программы
Но подождите — есть еще!!!

Сложность Nightmare

Начните игру с Normal уровнем сложности. Идите в четвертый эпизод, но не прыгайте в портал. Когда вы вывалитесь из воды, наберите в консоли **"FLY"**. Идите вверх, поверните налево и войдите в дверь... или...
Прыгните в воду, но не вываливайтесь из нее. Подплывите к той стенке, от которой вы попали в воду (где лежит бронежилет в десматче). Теперь упадите вниз и приземлитесь прямо на деревянную стойку. Пройдите по ней ко входу в Nightmare. Если для вас трудно это сделать, то используйте код NOCLIP для прохождения через стены, пока вы не найдете то, что вам нужно.

Quake: Mission Pack 1

Перемещение по уровням:
В консоли напечатайте 'MAP HIPExMy'
(где x — номер эпизода, а y — номер карты)
Wet suit:
Напечатайте 'IMPULSE 200'

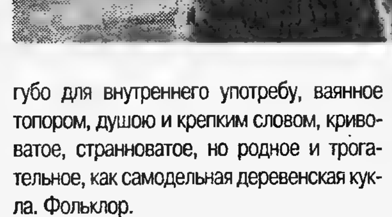
Quake: Mission Pack 2

Зайдите в консоль и введите следующее:
RxMy Перейти на другой уровень (где x — номер эпизода, а y — номер карты. Последний уровень — R2M8).
GIVEP250 Полная плазма
GIVEM250 MultiRockets

Warcraft 2

Для введения кодов во время игры нажмите [Enter] и напечатайте их в открывшейся строке чата:
IT IS A GOOD DAY TO DIE — непобедимость
GLITTERING PRIZES — дает 10,000 золота, 5000 дерева и 5000 нефти
VALDEZ — дает 5000 нефти
SPYCOB — 5000 oil units
HATCHET — крестьянин срубает дерево за 2 удара
MAKE IT SO — повышает скорость производства
TITLE — повышает скорость ваших юнитов
NOGLUES — отключает магические ловушки
SHOWPATH — открывает карту
ON SCREEN — отключает туман войны
UCLA — показывает сообщение "Go Bruins!"
DAY — показывает сообщение "FIEF"
NETPROF — лазерный дисплей
DECK ME OUT — получить максимальный апгрейд всех строений
EVERY LITTLE THING SHE DOES — дает магам все заклинания
HATCHET, AXE AND SAW — повышает скорость добычи ресурсов
UNITE THE CLANS — победа
YOU PITIFUL WORM — поражение
THERE CAN BE ONLY ONE — посмотреть финальный видео-ролик
NEVER A WINNER — бесконечная миссия
TIGERLILY — дает возможность перейти к любой миссии после введения дополнительного кода HUMAN x или ORC x (вместо x введите число от 1 до 14 — и вы попадете на миссию с этим номером, перед введением этих кодов не забудьте ввести код TIGERLILY).

Svarog



Разработчик: Алавар
Издатель: Явь
Жанр: RTS по приколу
Требования: нигде не декларируются, но если уж у вас работают Win95, должна пойти и эта игра.
Оценка автора: неоднозначно

Я человек очень жадный. Поэтому обычно перед тем, как приобрести очередную игрушку для своего любимого компика, которую мы обычно уже давно с ним поджидаем, я стремлюсь узнать о том, какое же впечатление она произвела на моих братьев по разуму (имеется в виду геймерская прослойка общества) — ползаю по сетке в поисках обзоров, смотрю журнальчики, знакомых расспрашиваю... Наблюдая, как люди покупают диски под влиянием советов продавца или надписей на обложке, я испытываю жалость и недоумение. Но, как говорится, и винды не без глюка. Получилось у меня со "Сварогом" все коротко и жестко — пришел, увидел, прикупил. То ли название понравилось, то ли любопытство разобрало — как это, российская игра, а я о ней и не знаю вообще ничего! Ну вот, теперь знаю. Читайте, коли любопытно. /Заметка на полях: паблишеры, просекайте новый дешевый метод рекламы! Об игре не надо говорить совсем, и ее купят из любопытства!/

"Сварог" оказался стратегоидом в рилтайме. Красноярским. Российским. На обложке так по-русски и написано: "Красноярск. Россия." Видимо, чтобы мы не заподозрили случайно, что это какой-нибудь мозамбикский или уругвайский Красноярск. Нет, я вас успокаиваю: тут все чисто. Наше, "очечественнае" народное творчество. Чрезвычайно самобытное, предназначенное сугубо для внутреннего употребу, ваянное топором, душою и крепким словом, кривоватое, странноватое, но родное и трогательное, как самодельная деревенская кукла. Фольклор.

Сварог, или Стрибог — это вообще-то самый коренной культовый персонаж славянской дохристианской мифологии, батя громовержца Перуна и ответственного за солнце Даждьбога, отец всего сущего. С большим удовольствием прочитанный мною сюжет игры повествует о том, что сей небожитель выковал для своих подопечных меч весьма усиленных свойств, с орбиты швырнул, да угодил мимо планировавшихся координат, западнее слегка. Получатели про то узнали, озлились круто, однако же потянулись меч искать. Шли, отмечу, с некоторой ленцой, и потому путь растянулся для них лет приблизительно на хрен знает сколько и еще на три года. В конце концов племя лужевян доковыляло до цели путешествия, и только-только приступило к заточке лопат и ломов (кладенец находился под штуковиной, известной как Бел-Горюч Камень — все по правилам), как нагрянули с запада закованные в латы легионы кранков, ведомые свирепым королем Вредфредом по прозвищу Медный Бок. Теоретически кранки были крестоносцами, практически же явились со своими планами относительно упомянутого Камня. И получилось так, что друг другу стороны не приглянулись...

Графику я описывать не стану. К чему просвещать вас, как выглядит, например, утюг, или тридыфыкс, или WarCraft II? Да, все как в нем, нетленном. Только вот деревья обрели высоту и развесистость, ценность для персонажей игры в качестве укрытия от взора геймера, а также способность яростно трястись в процессе вырубания. Больше сказать по поводу облика ландшафтов нечего, да и не нужно. Юниты же прорисованы... по большому счету, тоже не хуже оригинала, и это хвала в их адрес. Мало того, вместо каких-то там непонятных "огров" и "эльфов" в "Свароге" имеются совершено замечательные явления вроде дембелей, ведьм, полицаев, репы, избы, и прочая, и прочая... На мой взгляд, над созданием юнитов и строений потрудился(-ись) человек[и] с неплохим художественным чутьем (правда, подло изменившим ему или им пару раз), придав им тот самый шарм, на котором и должна держаться атмосфера фентезийной тематики. Впрочем, и тут заимствования у Blizzard, что называется, горбом лежат. В общем, эта скучная и погрызенная молями тема мне надоела. Перейдем к веселью.

Во многих грехах можно обвинить людей, работающих в фирме "Алавар". В создании (с неизвестно какой целью) нестандартного и от своей нестандартности вовсе не выигрывающего в моих глазах интерфейса, а также совершенно любительского уровня роликов, в НЕ-создании мультиплейера или хотя бы чего-нибудь еще, кроме пары кампаний по одной за каждую из сторон, в весьма слабом тестировании игры (даже сэйвы иногда не читаются)... В чем их нельзя обвинить, так это в отсутствии творческих способностей и слепом копировании чужих достижений. Пример? Легко.

В отличие от всех ранее виденных мною стратегий любого, в том числе и реальновременного покроя, в "Свароге" есть такое понятие, как дети. Просвещаю слишком долго игравших во всякие Kraft'ы и Conquer'ы и оторвавшихся вследствие этого от реальности завоевателей-любителей: дети — это... эээ... В общем... Ну...

Короче. Я понял, как это надо излагать. Берешь бабу. ЧТО ТАКОЕ БАБУ? Иди гуляй, мальчик, ты в эту игру играть никогда не научишься... Бабу перемещаешь в избу. Пока все просто. Гуляй, я сказал! Баба в избе окапывается, маскируется, ныкается и более никак о себе игроку не заявляет — разве что за репой сходит... Но стоит только в избе появиться мужику с фразой "Эх, ухнем!" и толстенным, к вашему разочарованию, бревном или куском руды, как там начинается процесс продольного, поперечного и перекрестного опыления, после чего мужик понимает свою ошибку и несется обратно в лес работать, а еще через законных девять секунд из избы катапультируется пацан либо девка — как скрипт пошлет... Дите переживает счастливое двадцатисекундное детство, после чего волшебным способом превращается в конечный, так сказать, продукт, желательно, чтобы почаще в мужика. Почему? Ну, во-первых, на всех баб изб не напасешься. Во-вторых, бабы умеют работать только на репозаготовках и воевать, опять же, только с репой. То есть, конечно, если какой-нибудь супостат посягнет на овощную бахчу деревни, заведующая плантацией непременно отвесит ему количество тумаков и пощечин, предписываемое законами военного времени, а также и сверх нормы, да только визгу все равно куда больше, чем толку. Мужичка же можно отправить рубить, строить, добывать руду, сажать репу, обучаться военному делу... Ресурсов аж четыре вида, что для RTS, наверное, всетаки много, а вот типов солдат, военных машин и строений, наоборот, непростительно мало. Никакой системы апгрейдов не замечено. Впрочем, последнее можно и не считать недостатком — мною, например, все эти "открытия" и "изобретения" посреди миссии воспринимаются не менее натянуто, нежели почкующиеся в бараках солдатики.

Что мне реально в "Свароге" понравилось, так это наличие у каждого юнита, юнитши и юнитенка собственного неповторимого в пределах миссии имени. Например, если баба, то она не абы какая баба, а вполне конкретная Зарева. Или Шмыга, например. Мужские имена не менее колоритны — Быкотя, Бобоха, Пупырь, Дручок (особо круто)... Или, наоборот, Цуккер, Зуммер, Ниппель, Энгельс, Гамбургер! Это творческий подход, это атмосфера, за это надо награждать морально и материально! Жаль, конечно, что кроме имени у юнитов ничего индивидуального нет, но требовать подобной роскоши от игры, в которой отсутствуют куда более очевидные необходимости, я не в праве.

О том, чего нет. Нет никакого вообще мультиплейера, как уже где-то там упоминалось, а это для RTS равно мертворожденности. Видимо, в качестве попытки эту инвалидность хоть как-то скомпенсировать, кампании сделаны весьма трудноборимыми. В том, что проходить игру сложно, отчасти виновато кошмарное поведение юнитов, которые ведут себя, как детсадовцы в зоопарке, то есть приказаний слушаются с трудом, никак друг с другом координироваться не желают, под тяжестью мозгов не гнутся, вызывая у игрока своими действиями гадкие чувства беспомощности и раздражения, которые от правильно сделанной игры возникать по определению не могут. Вы когда-нибудь пытались удержать шарик на ракетке для малого тенниса? Легко? А пять? Вот и я о том. Нет дисциплины, блин! Организованно провести атаку, не говоря об отступлении, очень сложно. Не сравнимо сложнее, чем отрубить такое развлечение к едрене-фене. Оборонять базу — тоже геморрой в открытой форме. А потому что нет никаких оборонительных сооружений! Ни банальных стенок, ни такой роскоши, как стрелометы или ядерные башенки... Теперь представим, что на нас напали с двух-трех сторон. Это хана. За действиями подчиненных в "Свароге" для достижения каких-то результатов, похожих на положительные, рекомендуется следить очень тщательно во все имеющиеся глаза и уши. К действиям подчиненных на поле боя это относится втройне. Если полей боев больше одного, процесс усмирения этих оболтусов становится мучительным. Неприятно и то, что нет уже очень, очень давно ставшего стандартом "интеллектуального курсора" и всплывающих подсказок. Не критично, но неприятно.

Озвучка заслуживает, по большому счету, только положительных эмоций. Во вводной заставке, выполненной весьма косолапо, звучит соответствующего достоинства ПЕСНЯ (тоже новаторство такое), но внутри игры музыкальное оформление заслуживает только похвал и искреннего "спасибо".

Вот такие впечатления. Что сказать, печально. Потенциал у проекта был, но вот не использован должным образом. Впечатление, что часть команды, отвечающая за художественное оформление, постаралась неплохо, в то время как программистам и концепт-мейкерам чего-то не хватило. Чего — гадать не стану, лишь очень попрошу их учесть все ошибки и в будущем работать добросовестнее. Мастерство — дитя опыта...

P.S. День, когда я приобрел эту игру, ознаменовался еще одним примечательным событием — мне приволокли на пробу вторую "Диаблу". Ну, я "Диаблу" воткнул, посмотрел, сказал "о-о-о", и... играл в "Сварога"!

Всеволод Иванов
ivbros@karelia.ru
http://games.kulichki.net



Metal Gear Solid

Жанр: шпионский экшен от третьего лица,
Разработчик: Konami,
Издатель: Microsoft Games,
Требования: P-II-233, 32 MB RAM, 3D Accelerator.

Давным-давно, в восточном государстве, в Konami царстве была рождена компьютерная игра Metal Gear Solid. И жить она могла только в дорогой, по тем временам, квартирке под названием Sony Playstation (PSX).

Ладно, я думаю, что сказок Вы и в детстве наслушались, так что перейдем конкретно к делу. На самом деле, игра Metal Gear Solid была выпущена примерно года 2-3 назад известной приставочной фирмой Konami, прославившейся захватывающими, еще со времен старушки "Денди", бегалками-стрелялками. Практически сразу же игра подняла на ноги весь мир. Так как таких игрушек еще не было! "Каких?" — спросите Вы. А вот таких...

Начну с того, что, во-первых, игра Metal Gear Solid (в будущем просто MGS) была импортирована с приставки PSX на компьютер, что сразу же заметно невооруженным глазом. О плюсах и минусах этого расскажу позже. А теперь "немного" о сюжете.

Начало 21 века. Ученые изобрели секретное супероружие под названием Metal Gear. MG — это робот, что-то вроде Mechwarrior'а, но покруче, снаряженный пулеметами, ракетами, ультрамощным лазером и кучей всяких примочек, которые делают его еще круче. И как бывает обычно в фильмах, это чудо техники захватили террористы для своих гнусных целей. А цель у них одна — запустить ядерную ракету с помощью этого робота. Кстати, я недаром употребил понятие "фильм", т.е. MGS — это, по сути дела, и есть один большой фильм с элементами игры. Да-да, именно так. Потому что большую часть всего времени занимают ролики, созданные на движке игры. Но вернемся к сюжету. Вы — Solid Snake, главный герой игры. Вас наняло правительство для того, чтобы остановить запуск ракеты, а также спасти важного политического заложника DARPA Chief. Поэтому Snake направляется на Аляску на подлодке к засекреченной военной базе, где и будут разворачиваться все дальнейшие действия.

Сюжет игры закручен до предела, он до того захватывает, что просто вливаешься в игру с ног до головы. Вы высаживаетесь в пещере, у причала военной базы, где вас встречает тройка охранников. Снести бесшумно им башню проще некуда — подкрался сзади, схватил за шею и с громким хрустом ее сломал. Супер! Затем поднимаемся вверх на лифте и видим гигантское здание, где узнаем о том, что кроме Вас на базе появился еще один шпион-убийца (ниндзя, имеющий технологию невидимости), который в конце игры окажется вашим другом. Добравшись до заложника, Вы узнаете, что будет не так все просто, как предполагалось. Для того чтобы остановить запуск ракеты, на что Вам дано 24 часа, нужны специальные три карточки, которые так и не удастся найти, кроме одной, полученной от DARPA Chief. На Ваших глазах Chief умирает от какого-то сердечного приступа, вызванного правительством. В этот момент у Вас появляется напарница Meryl, очень сексапильная девушка, которой Snake во время игры будет отвешивать комплиментики, вроде "какая у тебя шикарная попка и т.д." В конце концов, возникнет дикая любовь, но случится несчастье: Meryl подстрелит снайпер Wolf, а Snake'а поймают террористы и начнут пытать.





После чего линейность сюжета расходится: если вы выдержите пытку, то, во-первых, ваша крутость повысится, во-вторых, начав игру в следующий раз, Вы получите неограниченное количество патронов; а если пытка окажется для Snake'а слишком тяжелым испытанием, то, начав игру заново, у Вас будет невидимость, полученная от профессора в конце игры. В общем, линейная игра не такая уж и линейная? Кстати, после пытки нашего героя садят в камеру. Вот там я посмеялся от души... у террориста, охранявшего "мои покои", видимо, диарея (таблетки надо с собой носить, Имодиум, вроде, ну из рекламы?), так вот он каждые 30 секунд бегал в сортир типа МЖо. А как он бежал... это вообще зрелище: с дикими воплями, схватившись за задницу, да еще и на цыпочках! Пока он бегал по зову природы, ко мне прибежал профессор и дал бутылку кетчупа с платочком. М-да... я долго ломал голову с применением этих предметов. Ну, сами подумайте: нафига заложнику в камере бутылка кетчупа?. Оказывается, все ооочень просто: берем бутылку кетчупа, разбиваем ее о пол и ложимся на эту кучу красного вещества... типа имитация смерти. Вот и выбрались? После чего Вы встречаетесь со своим главным противником, Liquid'ом, который впоследствии окажется братом. Хм... не замечаете склонности к "мыльным операм"?

Это еще не все... дальше гораздо интересней. Происходит любовь между одним из ваших противников, который, точнее, которая подстрелила Meryl, и вашим союзником — профессором. Но жизнь жестока, вам приходится подстрелить снайпершу Wolf. Ох... какая сцена после этого развернулась... у меня чуть слезы не выкатили. Девушка выдала такую речь, такие фразы, что на самом деле становится жалко своего врага. А когда она попросила перед своей смертью принести к ней ее винтовку, т.к. "винтовка — сказала Wolf — это часть меня", то я вообще выпал в осадок. Да-а-а... с такими сценами авторы постарались на славу, а их в игре очень много. Не могу пропустить еще одну, которая меня задела: под самый конец обнаруживается, что Meryl жива и находится в плену у вашего брата. Финальный бой происходит как раз из-за нее. На крыше разрушенного Metal Gear'а Snake'у нужно убить своего близнеца (да-да, уже именно близнеца), на что отводится чуть более 2-х минут, иначе умрет девушка. И вот, последний удар, противник повержен, время еще есть... но Meryl уже мертва.

Господи, неужто в играх могут делать такие впечатлительные сцены? Авторам надо памятник поставить. Это еще не все, хотя миссия выполнена... спасаться с базы вам придется на джипе. По моему мнению, эта гонка была самым захватывающим местом в игре. Скорость, за рулем испуганный профессор, Вы сзади с внушительным пулеметом, выстрелы, взрывы... вроде бы конец! Но не так все просто в остросюжетных сериалах — скинутый с большой высоты Liquid (ваш брат) оказывается жив, после чего начинается самый последний бой... все! Враг побежден, обе машины перевернулись, Вы живы, брат должен быть уже мертвым. Вот именно — должен. Он опять жив... с пулеметом в руках подходит к Вам, но умирает от вируса FoxDie.

И это только внешняя часть сюжета. Внутренняя же тоже не проста. К концу игры обнаруживается, что половина команды, следящая за Вашей операцией, являются предателями. Ваш бывший учитель оказывается убитым, а вместо него шло общение с Liquid'ом, Naomi (одна из ближайших ваших людей) оказывается шпионом. А за всей операцией стоит правительство, которое на самом деле использует Вас, и ваша цель не остановить ядерную ракету, а наоборот, запустить ее. Все важные люди, с которыми Вы встречались во время операции, умирали на Ваших глазах от вируса FoxDie, который, опять же, применяло правительство. А Meryl, ваша избранница, оказывается дочерью полковника Campbell'а, "мозга" операции и вашего лучшего друга. Запутано, не правда ли? Ничего, будете играть — разберетесь!



Сюжет позади, теперь поговорим о графике, звуке, играбельности и т.д.

Как я уже говорил, Metal Gear Solid — это фильм с элементами игры. Ваши действия в основном будут заключаться в том, что придется бегать по разным помещениям, искать специальные карточки доступа к дверям для того, чтобы попасть к очередному боссу (бывшая приставочная игра как-никак). А боссов будет куча: танк, вертолет, невидимый ниндзя, гигантский шаман, снайперша, огромный робот, психочеловек и т.д.

Пробираться к этим боссам придется разными способами, начиная с ползков по вентиляции и заканчивая прыжками на веревке с высокой башни. Ох... а как это все выглядит! Анимация героев просто великолепна. Они могут не только бегать, прыгать и т.д., но и садиться на колени, вытворять акробатические прыжки, жестикулировать и многое другое. Здесь авторы постарались на славу, что нельзя сказать о графике.

Я не видел игру в приставочном варианте, так что объективно о графике судить не могу. Но на PC она выглядит примитивно, текстурки похожи чем-то на Tomb Raider'овские, лиц людей не видно, все размазано. Хотя через час игры это перестаешь замечать, т.к., повторюсь, сюжетная линия захватывает с ног до головы. Звук же игры на уровне: реалистичные выстрелы, фон, хорошо подобранная музыка под разные ситуации игры, отличнейшие диалоги между людьми. Кстати, о диалогах. Они занимают чуть ли не половину игры, так что без английского никак. И главное, пропускать их не рекомендуется, т.к. именно в них заключен весть сюжет игры и именно в них можно узнать, как действовать в той или иной ситуации. Но вот некоторые диалоги просто достают. Я помню, как наш Snake болтал с Naomi в течение 5-8 минут реального времени: расскажи мне про себя, про твою жизнь, пофилософствуй и т.д. Я чуть не уснул.

Арсенал оружия и предметов Metal Gear Solid разнообразен до беспредела. Из оружия вам предлагается: пистолет, автомат, базука с управляемой ракетой, базука с ракетой земля-воздух, снайперская винтовка, разнообразие гранат и мин и кулаки. Количество предметов в игре еще больше: прибор ночного видения, бинокль (кстати, очень клевый), прибор инфракрасного излучения, бронежилет, сигареты, детектор мин, аптечки, наркотики и т.д... Как говорится, "до фига и еще больше".

И под конец расскажу об управлении. Играть придется от третьего лица, хотя вид от первого также возможно включить. Камера постоянно будет менять свои ракурсы, что делает процесс игры более удобным. К самому управлению нужно привыкать.

Забудьте о комбинации WASD + мышь. Это Вам не 3D Action. Все только на стрелочках, которые еще и постоянно меняют свое назначение (то левая на правую, а верхняя на нижнюю, то наоборот), что опять же зависит от ракурса камеры. Но ничего, к середине игры привыкните.

Что ж, подведем итоги и посмотрим, что же у нас получилось в итоге.

Плюсы: захватывающая сюжетная линия, великолепная анимация героев, прекрасный звук, почти нелинейность сюжета, разнообразие оружия и предметов.

Минусы: плохая графика, неудобное для PC-геймера управление, большое количество ненужных роликов и диалогов.

В общем, игра получилась на славу. Недаром она занимала первые места в TOP-10'ках лучших игр для Playstation в свое время.

Шавкунов Иван aka GunneR
http://www.3dnews.ru/

Арчи Баррел. Дело: "Отель Империал" (Прохождение)

Однажды один очень крутой и богатый, но весьма ревнивый тип по имени Мандрагорас решил уличить свою красавицу жену в измене. Для этой цели он нанимает частного детектива — Арчи Баррела, то есть вас.

Жена Мандрагораса сейчас находится в отеле "Империал". Необходимо отправиться туда и заснять непристойные похождения подозреваемой девушки на кинокамеру.

Ну а чтобы не слишком обидно было, за работу вам обещано аж целых... полторы тысяи долларов (и на том спасибо).

Идем в отель "Империал" и говорим с портье.

Сообщаем ему, что собираемся остановиться в гостинице на несколько дней и нам нужна комната. Да-да, президентский люкс будет в самый раз!

Берем ключ от номера 201. Пытаемся узнать, в каком номере живет интересующая нас особа. Спросим, почему у портье такой бледный и сопливый вид. Сообщим ему, что нам известен верный рецепт лекарства от простуды — русская водка с красным перцем.

Самое замечательное, что нам как раз прислали немного подобной смеси из России, и мы вполне можем поделиться. Портье будет просто счастлив.

Разворачиваемся и говорим с девушкой, сидящей на диване. Ага, оказывается, это наша подопечная, Виктория Ланье.

Заходим в дверь справа от дивана. Это кухня отеля, очень пахучее и неприятное место. Говорим с поваром-негром и покупаем у него за четыре доллара бутылку водки и красный чилийский перчик.

Фиолетовый Бобо иногда ужасно разговорчив, и после очередного косяка его тянет с кем-нибудь поболтать. Он порывается рассказать какую-нибудь тайну или поделиться секретной информацией, и при этом совершенно не обращает внимания на желание собеседника его слушать. Прервать его бесконечную и бесполезную речь можно нажатием на пробел. Так же советую поступить и в последующем общении с поваром.

Кладем перчик в бутылку. Возвращаемся к портье и отдаем ему лекарство. Когда портье спросит, уважаем ли мы его, зададим вопрос, в каком номере живет Виктория Ланье. Оказывается, эта сударыня обитает в №203. Какая удача — это соседний с нашим номер!

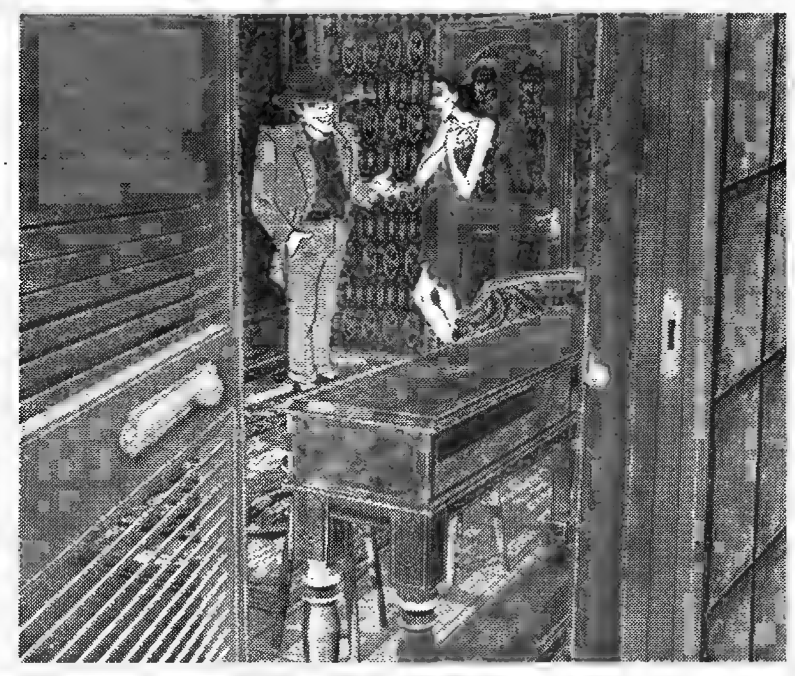
Подойдем к торговому автомату, стоящему справа от лифта, и купим резиновое изделие номер 4.

Садимся в лифт и поднимаемся на второй этаж.

Попробуем заглянуть в 203-й, к Виктории Ланье. Перед дверью сидит очень неприятная и наглая собачка. На ласку кусается, на все остальное — тоже. Нет, добровольно собака со своего поста не уйдет. Ладно, разберемся с ней попозже.

Заходим в номер 201. На небольшом столике у окна стоит старое радио. Это самый замечательный предмет во всем отеле. Его можно включить, а можно и не включать. Как сами пожелаете...

Позвоним в колокольчик, висящий справа от входной двери. Это вызов персонала. Познакомимся с горничной Люсси. Расспросим ее о постояльцах отеля, попытаемся узнать, кто где живет. Заглянем в шкаф и возьмем из нижнего ящика чемодан. Рассмотрим внимательно картину, которая висит около входной двери. Спустимся на первый этаж и еще раз поговорим с портье. Спросим, почему он такой грустный и чего ему не хватает в жизни. А, старый повеса, ты по Люсси сохнешь, а она нас игнорирует. Пообещаем старику договориться с Люсси о романтическом свидании. Спросим у Джо, где в отеле можно достать





вечернее платье. С верхней полки справа возьмем видеокассету. Подойдем к телевизору и вставим кассету в магнитофон...

Посмотрели?

Отодвинем картину, висящую слева от входной двери, и запомним написанное на стене число.

Пытаемся выйти в коридор...

Облом-с...

Заходим за сиреневые двери в ванную и прячемся в баке для грязного белья слева. Подождем, пока девушка войдет в душ и закроет за собой занавеску. Выйдем в коридор. Вырежем в платье ножницами декольте. Вернемся в номер 201, позовем Люсси. Отдадим девушке платье.

Скажем, что это просто подарок, и взамен нам ничего не надо. Только в самом конце разговора попросим Люсси принять приглашение Джо поужинать с ним. Девушка согласится исключительно из уважения к нам, ну и из-за платья тоже, переоденется и исчезнет.

Ну вот, теперь можно и шампанского выпить, и поболтать. Когда девушка предложит нам принять душ, зайдем в ванную и оставим дверь приоткрытой. Ага, девушка что-то подсыпала в наш стакан.

Вернемся к ней и подождем, пока она не отвернется. Поменяем стаканы местами. Девушка выпьет отравленное вино и скоропостижно скончается.

Достанем чемодан, наберем код 795 (тот, что был на стене за картиной), откроем крышку и засунем тело в чемодан.

Выйдем в коридор. Поговорим с военным...

Сделаем вид, что не понимаем, в чем дело и о чем речь.

Военный скажет, что священник в панике куда-то убежал и плохо запер свой номер. А вот это уже интересно! Когда старый солдафон уйдет, отопрем отмычкой номер 204. Откроем книжный шкаф и поставим на пустую нижнюю полку чемоданчик.

Спустимся на первый этаж и идем на кухню. Поговорим с Бобо и попросим мышьяк и кусок мяса. Негр скажет, что о мясе базара не было.

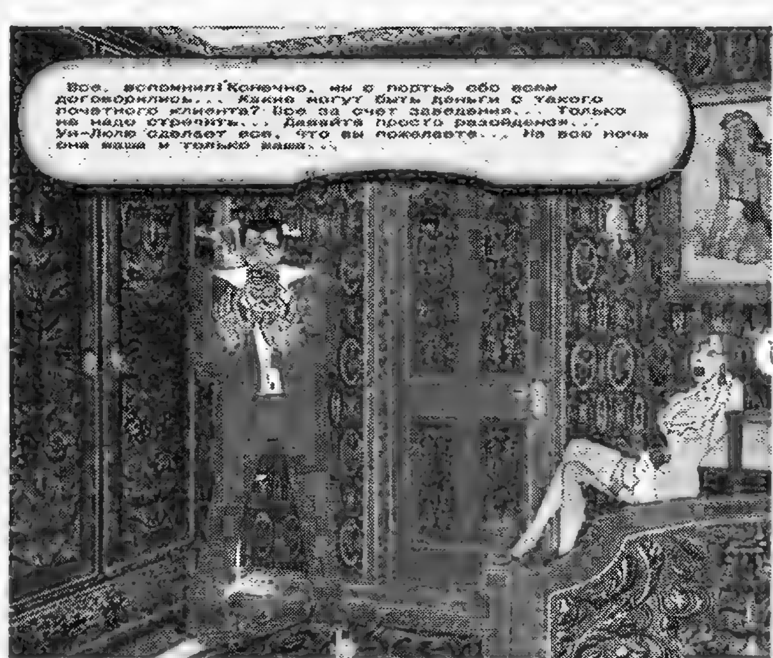
Скажем, чтобы он не жмотился за какойто паршивый кусок мяса. Отдадим ему травку. Повар оказался не жадный, мясо дал.

Обработаем мясо мышьяком. Поднимемся на второй этаж и скормим отравленное мясо собаке.

Спустимся вниз и спросим у портье, как нам пробраться в номер Виктории Ланье или как хотя бы одним глазком посмотреть, чем там она занимается. Джо скажет, что тоже любит подглядывать, и даст нам один очень ценный совет: нужно разобрать розетку в номере 201е — и кровать в соседних апартаментах будет у нас как на ладони.

Вернемся в свой номер и ножом срежем розетку. Вставим в получившееся отверстие кинокамеру.

Снимаем кино.



травку. Сходим на кухню и поговорим с негром. Спросим, есть ли у него какая-нибудь отрава, например мышьяк.

Да, этого добра у повара сколько хочешь и даже больше. Но только в обмен на травку. Ладно, потом вернемся сюда. Выйдем в холл и посмотрим на диван, на котором сидела Виктория. Разглядим портрет над диваном...

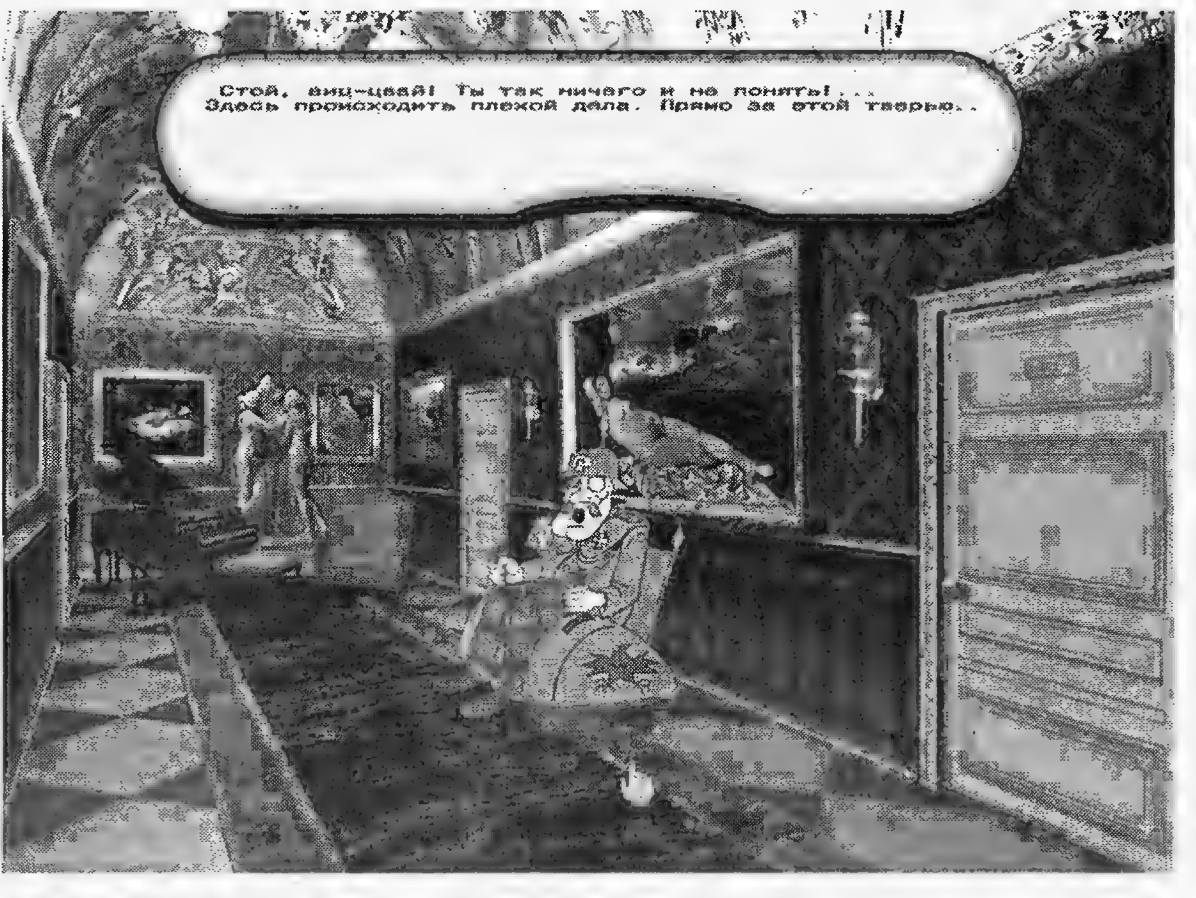
Поднимемся на третий этаж и поговорим с генералом в отставке, инвалидом всех войн, лучшим гонщиком на инвалидных колясках, партайгеноссе Шлянге.

Оказывается, в отеле творятся странные и непонятные вещи — например, проходят сеансы черной магии и различные колдовские ритуалы с принесением в жертву невинных младенцев. Просто шпионский дед все видит, все знает и на всех стучит. Заодно познакомимся со старым маразматиком-французом из номера 301а.

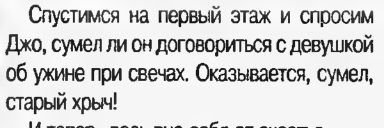
Скажем ему "пару теплых".

Вернемся в свой номер и вызовем горничную. Скажем, что она очень красивая и умная девушка, и вообще, здесь ей не место. С такой внешностью, как у нее, надо покорять Голливуд. Девушка, оказывается, очень хочет стать знаменитой актрисой, но чтобы пройти кинопробы на студии, ей нужно дорогое платье с декольте.

Выйдем в коридор и отмычкой откроем номер 202. Подойдем к трюмо и ножом откроем правый ящик. Заберем из него ножницы. Откроем шкаф и возьмем красное



Спустимся на первый этаж и спросим Джо, сумел ли он договориться с девушкой об ужине при свечах. Оказывается, сумел, старый хрыч!



И теперь весь вне себя от счастья...

И на радостях хочет сделать нам необычный подарок — пригласить вечером в наш номер девушку, с которой мы сможем попить шампанского, потанцевать, в общем, расслабиться. Сообщаем, что нас это очень даже заинтересовало.

Идем в номер и повернемся к входной двери. Сначала к нам заглянет священник, живущий в номер 204е. Он, оказывается, большой шалунишка и развратник и будет предлагать нам разные непотребные штучки. Скажем ему что-нибудь не очень вежливое и побыстрее выпроводим.

А вот и наша ночная гостья, правда, не одна, а с каким-то мерзким типом. Спросим, что ему надо.

Денег? Щас!

Ткнем его в бок пистолетом и отнимем у него все, что есть в карманах. А есть там большой пакет травки.

Правда, процессу съемки чуть не помешала сексуально озабоченная бабушка неопределенного возраста в желтом костюмчике. Поговорим с ней, пообещаем непременно прийти к бабушке в гости и поскорее выпроводим ее за дверь. Заберем кинокамеру из розетки. Задание Мандрагораса выполнено. Осталось связаться с клиентом и договориться о встрече.

Откроем инвенторий. Посмотрим Дело Мандрагораса и запомним его телефон. Он написан в правом верхнем углу листа. Подойдем к телефонному аппарату, снимем трубку и наберем номер 2-35-14. Скажем, что все сделано в лучшем виде. Мандрагорас попросит прислать пленку ему.

Спустимся вниз и в очередной раз поговорим с портье. Попросим его выполнить одно поручение, но никому об этом не рассказывать. Когда Джо согласится, отдадим ему пленку и попросим отправить ее мистеру Мандрагорасу. Ну вот, работа окончена. Можно отправляться домой.

Заглянем напоследок в свой номер. Это еще что такое? Кто-то стучит в нашу дверь.



Ого! Перед нами знаменитая фотомодель мисс Антонела Бигуди собственной персоной. Узнаем, что хочет эта симпатичная девушка. Оказывается, ей нужна наша помощь. Сначала как сыщика, а потом и как мужчины. Старый француз в компании священника и старухи проводит какие-то странные ритуалы, и Антонела всего этого очень боится. Сделаем грудь колесом и пообещаем во всем разобраться, заодно попросив ее никуда не уходить. Поднимемся на третий этаж и отопрем номер 301 отмычкой.

Заглянем в дверь слева.

Действительно, чертовщина какая-то! Темнота, тени, полутени, горящая пентаграмма, некто с хвостиком, похожий на дьявола...

Выйдем на балкон подышать свежим воздухом. Заодно посмотрим, как старикашка француз бьет Шлянге по голове.

Вернемся в номер...

Ой, что это?! С нами стало происходить что-то странное! У нас немного изменилась грудь и выросли рыжие волосы. Нас превратили в женщину!

После превращения мы неожиданно оказываемся возле родного номер 201а.

Берем ножницы и сделаем из заколки отмычку. Отопрем ею "родной" номер 201.

Возьмем из шкафа свои вещи. Зайдем в ванную и через щель посмотрим, что происходит в комнате. Какой-то наглый тип украл наше тело и разгуливает в нем. И не только разгуливает, а еще и к женщинам пристает.

Идем на кухню и скажем негру, что мы — его настоящая мама. Объясним Бобо, что мы нашли его по запаху. Он очень обрадуется и пожалуется на большое количество работы. Скажем, что сегодня мы приготовим все сами, а бедный негритосик может расслабиться и отдохнуть.



Бобо вместе со своей обезьяной уйдет. Повернемся направо и подойдем к холодильнику. Откроем его и заберем оттуда все продукты, кроме анаши. Теперь можно похозяйничать на кухне.

Повернемся к холодильнику спиной и возьмем с полки внизу большую кастрюлю. Положим в нее все найденные в холодильнике продукты и поставим кастрюлю в раковину. Откроем кран и нальем в кастрюлю воды. Поставим кастрюлю на среднюю конфорку плиты и повернем ручку, чтобы загорелся огонь.

Весьма скоро гадкий супчик закипит и будет готов. На нем должна появиться табличка с номером 201.

Поднимемся на второй этаж и зайдем в номер 202. Возьмем со столика около кровати появившуюся записку, вытащим ее на экран телевизора и прочитаем. Наша давняя подруга жалуется на тяжелую жизнь и на приставания одного старого маразматика и очень просит нас позвонить ей. Телефон она зашифровала в записке. Выпишем все упоминающиеся числа. Получится 29543. Идем в номер 201 и позвоним подруге.

Попросим ее обзвонить все редакции местных и центральных газет и позвать вечером в гостиницу репортеров, пообещав им сенсационный материал.

Спустимся вниз и поговорим с портье. Оказывается, в гостинице только что скончалось несколько человек. Узнаем, кто это был и отчего умерли постояльцы гостиницы.

Вернемся на второй этаж. Здесь нас поджидает отец Картизан. Он будет долго и нудно уговаривать нас прийти к нему и помолиться перед сном. Скажем, что обязательно заглянем.

Обратим внимание: на столе в конце коридора дрыхнет толстый рыжий кот. Попробуем его разбудить. Идем в номер 204 и поговорим со священником. Согласимся выпить вина и предложим сыграть в карты на раздевание. Старикашка с радостью согласится. Ну, принцип игры в очко я вам объяснять не буду, сами должны знать. Сначала карты берет священник, потом — мы.

Постараемся не перебирать. Можно открываться с двумя любыми картами. У святого отца обычно карт больше, чем надо.

Однако с первого раза, почти наверняка, выиграть не получится, и священник полезет срывать с нас одежду. Даем ему по роже и предложим сыграть еще раз.

Выиграть надо два раза подряд. Тогда священник снимет с себя почти всю одежду и останется в весьма оригинальном мазохистском костюме.

Как раз в этот момент в номер ворвутся фоторепортеры и заснимут пикантный момент. Надо думать, труп в шкафу тоже повесят на старикашку, и теперь мы его нескоро увидим.

Полистаем газеты, опубликовавшие компрометирующие отца Картизана снимки. Выйдем в коридор и зайдем в номер 202.

Подойдем к барной стойке. Появятся духи несчастных девушек и расскажут нам, как у них украли тела, а души выбросили, и попросят помочь им. Оказывается, надо каким-то образом вызвать демона тьмы и попросить его вернуть все назад, на свои места.

Вернемся в номер священника и посмотрим в ящик, в который раньше прятали чемодан с трупом. Возьмем с полки молоток.

Подойдем к картине с тонущим кораблем. Отодвинем ее в сторону. Сломаем дверцу сейфа молотком и заберем красную книгу и видеокассету. Кассету можно посмотреть, но это не обязательно. Правда, там в конце одно важное слово говорят...

Откроем магическую книгу и пролистаем ее до страницы, на которой описаны способы вызова демона тьмы. Половина второй страницы вырвана. Пролистаем книгу назад и найдем способ поиска утерянного.

Нужно сжечь трусики блудницы между ног дьявола и произнести название утерянного наоборот. Кошмар какой-то!

Идем в номер 202 и возьмем в шкафу свечку. Вернемся в номер 204 и вставим свечку в барельеф дьявола, едущего на осьминоге, висящий на стене около картины. Зажжем свечку зажигалкой, положим сверху красные трусики и, когда они сгорят, скажем нужные слова (вторая строчка сверху).

Снова пролистаем книгу заклинаний. Второй способ вызова демона по личным вопросам восстановился. Прочитаем его.

Им-то нам и нужно воспользоваться.

Выйдем в коридор и дадим толстому коту пинка под зад.

Когда кот подойдет к нам, возьмем ножницы и отрежем ему усы. Ошалевший кот убежит. Над столом, на котором спал кот, висит бычья голова. Заберем ее.

Спустимся вниз, зайдем на кухню, откроем холодильник и возьмем с дверцы луковицу. Порежем ее ножом на мелкие дольки.



Поднимемся в номер 201 и позвоним в колокольчик. Когда Люсси придет, сунем ей под нос резаный лук. Она заплачет горькими невинными слезами.

Поймаем ее слезинку в бутылочку.

Теперь идем в номер 202 и подойдем к барной стойке. Включим вентилятор и поднесем к нему голову коровы.

Появится демон и спросит, чего нам надо. Попробуем объяснить ему, что мы хотим.

Условие выполнения нашего желания одно: сжечь книгу заклинаний, чтобы люди больше никогда не беспокоили демона своими дурацкими просьбами. Тогда он обретет покой.

Однако дело в том, что книга волшебная и так просто не горит. Так что, чтобы выполнить обещание, нам предстоит изрядно поломать голову.

Спустимся на кухню и поговорим с вернувшейся обезьяной. Она мешает нам ходить по кухне.

Дадим ей изделие номер 4. Обезьяна его надует, и они оба лопнут.

Подойдем к полкам слева и возьмем знакомую кастрюлю. Наполним ее водой и положим туда магическую книгу.

Поставим кастрюлю на плиту и включим огонь.

Чернила растворятся, и книга поменяет цвет. Теперь сожжем чистые листы книги зажигалкой. Демон нас не обманул. Как только книга исчезла, мы снова превращаемся в Арчи Баррела!

И тут пришла к нам в гости красавица фотомодель Антонела Бигуди и сказала, что без нас ей жизнь не мила и все такое.

Забираемся в постель... И...

Да, такого облома, Арчи, у тебя не было никогда...

Смотрим кадры заключительного ролика и... ждем новой серии приключений храброго детектива!

И вот чего еще.

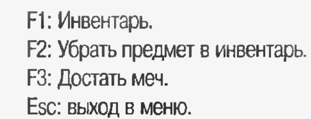
На официальном сайте компании Russobit-M выложено обновление к игре "Арчи Баррел. Дело: Отель Империал", исправляющее некоторые проблемы с розеткой и кастрюлей.

Вот его адрес: www.russobit-m.ru/anons/hotel/archipatch101.zip.

SilentMan
SilentMan@tut.by
Игра для обзора предоставлена фирмой "Видеопечать"



Одиссея (прохождение)



Для начала, думаю, стоит рассказать вам о самой игре...

Ни для кого не секрет, что жанр исторического приключения до сей поры является главным коньком самого большого издательского дома на территории Франции — Cryo Interactive.

На этот раз при участии компании In Utero был детально воссоздан классический миф о приключениях легендарного Одиссея и его красавицы-жены Пенелопы.

Вам в роли смелого воина и друга Одиссея предлагается посетить места боевой славы и узнать трагическую и весьма закрученную историю путешествия легендарного персонажа.

Итак, как уже говорилось выше, игра Odyssey предлагает вам выступить в роли спасителя великого Одиссея и его лучезарной супруги.

Игра строится по принципу классического приключения с элементами action в виде сражений на мечах местного масштаба.

Впрочем, при большом желании и достаточном интеллекте этих столкновений можно легко избежать. В отличие от большинства классических приключений, Odyssey предполагает вашу смерть на каждом сантиметре игрового мира.

Вы можете погибнуть от зубов кровожадного Змея или бесстрашного Воина, причем количество подобных ловушек разбавляется еще большим числом менее сильных разочарований в виде локальных ограблений, избиений и даже соблазнений, в результате которых вы теряете весь свой денежный запас и шансы на дальнейшее выживание.

Сами по себе головоломки и первичные игровые задачи весьма просты, но количество способов их достижения варьируется в зависимости от сложившейся ситуации. Такая высокая интерактивность, а также глубокая сюжетная линия заставляют возвращаться к этой игре вновь и вновь.

Используя свой собственный графический движок, Oddysey отличается высокой детализацией персонажей, поддержкой нескольких графических режимов и прекрасным, хоть и статичным, оформлением окружающей местности. Причем мультфильмы, являющиеся неким вступлением к очередной главе (читай — "уровню") игры, нарисованы таким образом, что создается впечатление использования улучшенной версии игрового движка, а никак не простого проигрывания отдельного видеоролика.

Звуковое сопровождение Odyssey, как, впрочем, и всех проектов компании Cryo, выше всяких похвал. На редкость отличное качество звука, хорошо проработанные специальные эффекты очень детально воссоздают атмосферу древней Греции, а игра актерского состава достойна самых высших похвал.

Ну а теперь давайте, собственно, перейдем к делу...

Клавиши, используемые в игре, — следующие:

Space: говорить, собирать предметы, активировать диалоги.

Enter: Использовать объект, который уже в руке.

F1: Инвентарь.

F2: Убрать предмет в инвентарь.

F3: Достать меч.

Esc: выход в меню.

Итак...

Руины Трои

Для начала вам необходимо попасть в лагерь. Можете поговорить со стражником, только вам это не поможет. Для этого возьмите ковер перед кучей с товарами и проходите внутрь. Правда, надо сделать это так, чтобы носильщик вас не видел — поднимет шум, подлец. Входите в центральный дом и поговорите с Натосом. Выйдите, поговорите с тремя стражниками, которые рубятся в какую-то игру (в глубине лагеря) и опять возвращайтесь к Натосу. На этот раз он будет более дружелюбен и даже даст пропуск. Выходите из лагеря через другие ворота (предъявите пропуск). Найдите местного кузнеца и поговорите с ним. После разговора появился Микис — идите за ним. Потом вас стукнут по башке... Когда очнетесь, Микис будет уже убит, придется отвечать по всей строгости. Идите к Натосу, вас посадят в тюрьму.

Тюрьма: поговорите с заключенным, потом подойдите к корзинке спиной и отодвиньте ее. Также спиной используйте крюк на веревках, руки освободятся. Лезьте в дыру на крыше (при помощи спутника), возьмите средний камень и запустите его в стражника. Освободите своего сокамерника (Копей). С ним вам предстоит еще не раз встретиться впоследствии.

Зайдите в хижину к Натосу и заберите свое снаряжение. Выходите из лагеря (стражникам скажите, что идете к Натосу). Состоится диалог с Копейем. Заходите в дом и поговорите с Археем. Он даст вам снадобье. Возьмите алмаз со стола и идите в замок на горе. По дороге подберите лепесток цветка (в том месте, где они падают с дерева) и входите внутрь.

Внутри замка заберите 12 пластин (плиток) со стен. Шесть справа и шесть слева. Вам понадобятся всего 6, но вы можете ошибиться и взять не те, так что берите сразу все. Подойдите к воротам, в которых дуют ветры. Вам надо поставить 6 пластин в соответствии с расположением ветров. Например, если ветер дует строго сверху, то ставим ему "северный ветер", ну и так далее. Правда, определять, какой из этих ветров является, например, "влажным" или что-то в этом духе, придется уже методом "научного тыка". Здесь могут быть глюки, так что лучше сохранитесь перед постановкой плит, так как (при неправильном раскладе) некоторые взять обратно уже не получится.

Когда поставите все таблички, ветры перестанут дуть и проход будет свободен. Теперь идите к центру комнаты, где колышется какой-то длинный лепесток. Используйте на нем листья, которые вы подобрали ранее. Они улетят вверх. При входе в замок найдите странную плавающую конструкцию ("воздушный шарик" с парусами) и снимите с нее все статуи.

Идите в открытый проход с выключенными "ветрами" и поставьте в самом конце пути на пьедестал (хотя он похож скорее на кувшин) статую, "которая уносит в неизвестность". Ворота позади нее откроются. Теперь заберите ее, поставьте на ее место статую, "которая возносит к богам", и быстро (пока дверь не закрылась) бегите к выходу.





Мир Лотоса

Поговорите с человеком на ступеньках. Теперь идите на самый верх храма (тот, что с колоннами) и прочитайте там на стене надписи (это рецепт, если вы не поняли). Вам надо сделать снадобье. Где-то в городе подберите сито (валяются, где ни попадя), а также металлический горшок. Хотя горшок пока можно поставить на место. Поговорите с женщиной у пруда (она под дуру косит — "Ля-ля...ля") и возьмите там семена лотоса. Теперь, наконец, хватайте горшок и идите к несложному механизму у жаровни. Это при входе в город сразу налево. Здесь вам надо будет делать это самое снадобье. Для начала принесите в горшке морской воды (выйдите из города и зачерпните ее в море рядом с кораблем). Поставьте горшок на огонь. Теперь положите сито справа (оно должно встать над "миской"). Потом на него сверху положите семена лотоса. Теперь подойдите к огню слева и потяните за свисающую ручку — горшок должен опуститься вниз, теперь поднимите его назад и, встав к нему лицом, кликните на него. Через ваше сито польется вода.

Если вы все сделали правильно, то она будет кислотного цвета, если же напортачили — останется морской. Забираем горшок и зачерпываем им эту "кислоту", пьем. У вас пойдут видения... и мир изменится. Таким образом, вы попали в мир жителей этого города (дома немного изменят свои очертания, на улицах появятся люди...). Только помните — действие препарата ограничено: если снова не испить лотоса, то все вернется на круги своя.

На площади поговорите с женщиной в длинном одеянии. Идите в ворота (они теперь открыты — второй мостик слева). Поговорите с Диорием (с ним будут еще два человека) и обязательно попейте зелья лотоса. Горшок с ним должен быть поблизости. Выходите в город и идите налево, поговорите там с Пеллипойтом, пейте лотос. Поднимитесь на верхний этаж храма и поговорите со жрицей (Лаодамея — жрица Осириса). Опять вниз, к Пеллипойту и поговорите с ним о лесе. Потом с Диорием о лесе, и о нем же с женщиной у входа в город.

А сейчас надо будет побегать. Обойдите храм (будет смена плана, на котором виден уходящий человек — это Криз). Вам надо его догнать. Если будете мешкать, все придется начинать сначала, то есть опять обходить храм и опять смотреть, как он уходит. Поговорив с ним, вы окажетесь в лесу.

Лес: Следуйте за совой. Заберите у парящей над землей женщины щит (сопротивляться она не будет). На видения не обращайте внимания. Опять дважды следуйте за совой, а потом налево и идите в храм Горгоны.

Чтобы отрубить голову Горгоне, вам надо сделать следующее: на какой-нибудь колонне или статуе закрепить щит, потом спрятаться и либо кидать камни туда (валяются рядом), либо стучать мечом по колонне, чтобы привлечь внимание. Горгона заинтересуется и пойдет посмотреть на щит. В тот момент, когда ее "ошарашит" отражением от щита, подбегите сзади, выскочив из-за укрытия, и отрубите голову. Заберите ее голову с собой.

Поднимайтесь на возвышение и поставьте голову на камень с дыркой. Потом прыгайте в открывшийся колодец.

Остров Циклопов

Поговорите с Копейем. Идите за ним, пройдите через лес и опять поговорите с ним в хижине на берегу. Надо будет убить двух циклопов.

Возьмите сумку в хижине, повесьте ее на статую, положите в нее семена лотоса. Теперь берите статую и выходите из хижины. Циклоп сожрет лотос и свалится замертво.

Теперь надо завалить второго циклопа. Сначала возьмите здоровенный остроконечный кол слева от дома и отнесите его к большому наземному арбалету. К нему можно выйти, побродив немного по лесу.

Вставьте кол в арбалет, а потом подсоедините к нему веревку (валяется слева). Теперь осталось только выстрелить в тот момент, когда циклоп максимально высунется из-за деревьев. Все. Идите на берег к своей летающей лодке.

Дворец Посейдона.

Вам надо пройти все испытания.

Первая комната: следите за провалами в трезубцах, которые выскакивают из стены. Когда запомните порядок их появления, перебегайте от одного к другому — и в дверь.

Вторая комната: идите к первой статуе и прослушайте ее вопрос. Ответ — "Тесей". Найдите на полу круг с Тесеем, и она исчезнет. Поднимитесь ко второй статуе — ответ будет "Гера". Ну, а ответ на третий вопрос, заданный третьей статуей, — "Человек".

Третья комната: поговорите с человеком под тентом. Обрадуйтесь (1-й ответ), а когда он на вас нападет, используйте на нем голову Горгоны. Лже-Одиссей тут же и окаменеет. После видеоролика с Посейдоном Вы окажетесь на острове Ламос, контролируемом лестригонами.

Поговорите со всеми купцами. После идите к палатке слева, кликните на нее — появится купец Барос. Поговорите с ним про Одиссея и согласитесь выдать себя за раба. Окажетесь перед мостом. С другими купцами вы также можете попробовать поговорить об Одиссее, только все они вас или подставят, или же продадут в рабство.

Мост: ждите, пока два лестригона пройдут (лестригон — татуированная "горилла" серого цвета), следуйте за ними на определенном расстоянии. У входа спрячьтесь справа и третий лестригон-стражник отойдет. Входите внутрь.

Внутри спят два лестригона, если их разбудить, то вам не поздоровится — так что действуйте крайне осмотрительно. Сначала возьмите доску рядом с одним из спящих лестригонов (тот, что спит не на проходе), потом поднимитесь с ней наверх. Найдите нишу (где с потолка капает вода), встаньте в нее и закройтесь доской так, чтобы вас не было видно. Потревоженный лестригон пройдет мимо вас. Идите дальше, перекиньте доску черед пропасть и спускайтесь вниз. Обойдите второго спящего лестригона и направо. Поговорите с рабами, освободите одного.

Вас поймают и посадят. Поговорите с другим рабом и согласитесь отдохнуть. Окажетесь в новой комнате. Возьмите веревку, череп с рогами и свяжите их вместе. Подойдите к краю балкона, прыжок... окажетесь снова на берегу.

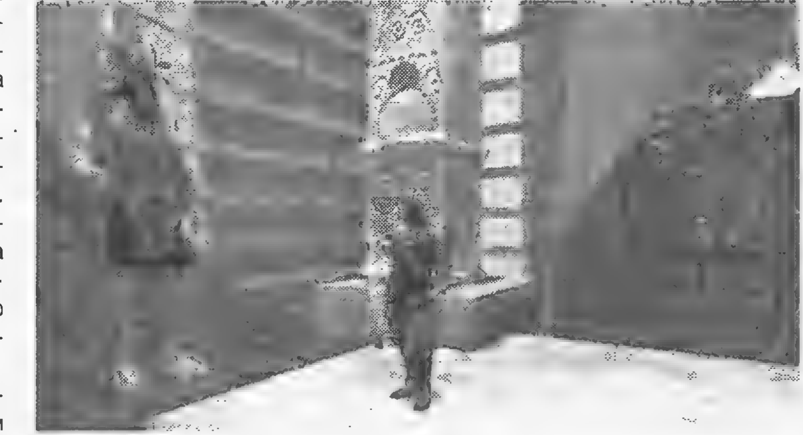
Заберите свою одежду у Боруса, идите в домик справа и по лестнице заберитесь на второй этаж. Разбейте большой рог (ногой) и идите к кораблю. Если вы этого не сделаете, то при проходе под мостом ваш корабль закидают камнями охранники.

Остров Цирцеи

Зайдите в дом и поговорите с Цирцеей. Выпейте снадобье и превратитесь... в свинью. Спуститесь вниз, потом вернитесь обратно и подслушайте разговор Цирцеи с Меопом. Потом подойдите и послушайте, что скажет умирающая Цирцея. Выходите из дома, обойдите его слева и лезьте на крышу. На самом верху будет окошечко — окажетесь в лаборатории. Да, не мешкайте, потому что вокруг будет ходить Меоп и убивать свиней!

Перекусите веревку, на которой закреплен какой-то мешок или камень (она край-





Одиссея (прохождение)

няя справа). Доска обрушится вниз. Теперь возьмите зеленую ткань и спуститесь вниз (можно по ступеням, а не вокруг дома), к Цирцее. Положите ее рядом с упавшим камнем. Теперь опять поднимитесь наверх (только обходя дом). На этот раз перекусите соседнюю веревку (вторая справа). Спуститесь вниз, подберите бутылочку и отдайте ее Цирцее. Она даст вам магический трезубец. Возвращайтесь на корабль.

Ад

Войдите в пещеру и спускайтесь вниз мимо цепочки людей в балахонах. Когда дорогу вам преградит какой-то человек — поговорите с ним. Дайте ему камень. Потом отдайте лодочнику меч, и он взамен даст вам флейту (ею можно будет опять его вызвать, когда понадобится).

На другом берегу Стикса: идите во дворец (на трехголовую собачку не обращайте внимания). Вас начнут судить. Дальше вы можете выбирать, по какому пути вы пойдете. Я выбрал первый ответ и пошел по левой лестнице.

Сцена с убийством — идет по кругу. Для того чтобы вырваться, вам надо сначала подойти к статуе и спрыгнуть вниз слева от нее. Во второй раз столкнуть туда Эритию.

Идите направо и поговорите со старцем (Тантал). Заберите у него мед, мехи и пустую кружку. Идите к Прометею (которого клюет птица). Киньте в птицу камень (подберите на земле). Поговорите с ним и зачерпните мехами его крови. У небольшого озерка вверху поговорите с Данаей. Когда она отвернется, зачерпните воду кружкой. Отнесите воду старцу под деревом и возьмите у него муку.

Опять наберите воды и сыграйте на флейте у малиновой реки (не у лавовой). Когда появится выбор, плывите в "Поля Элизия".

Здесь надо будет взять вино и муку (если не взяли у старца). Найдите в лабиринте из кустарника девочку и поговорите с ней. Потом быстро отнесите лепешку трем "теням" у пруда. Если будете мешкать, то тени обидятся и девочка не даст вам муку.

Найдите виноградники. Осторожно! Надо следить, чтобы никто из рабов вас не заметил. Если они вас настигнут, то взять бурдюк с вином не получится. В общем, скрываясь от рабов, пройдите в дальний конец виноградного поля и заберите бурдюк с вином.

Возвращайтесь обратно к реке и подудите на флейте. На этот раз выбирайте плыть в "Поля Асфоделуса". (Если же у вас не все ингредиенты, то сначала вам надо их собрать на предыдущих локациях).

Поля Асфоделуса

Идите к камню у реки (где высокий тростник) и положите на него мед, вино, воду, муку. Появятся души, которые надо отгонять трезубцем. Отгоняйте их, покуда не появится Терисий. Поговорите с ним после трапезы, он даст вам три кристалла. Заберите их с камня.

Теперь залезайте наверх самой высокой скалы. Вы увидите там три красных метки — запомните их расположение. Спускайтесь вниз и вставьте три кристалла в круглые дыры в скале строго под этими метками. К сожалению, их отсюда не видно, поэтому если не запомнили расположение — пробуйте вставлять во все подряд. На всякий случай: первый кристалл — с левого боку скалы, вторая дырка; второй — как раз на торце скалы, третий — с правого боку, вторая дырка.

Поднимитесь на скалу и возьмите появившийся там кристалл.

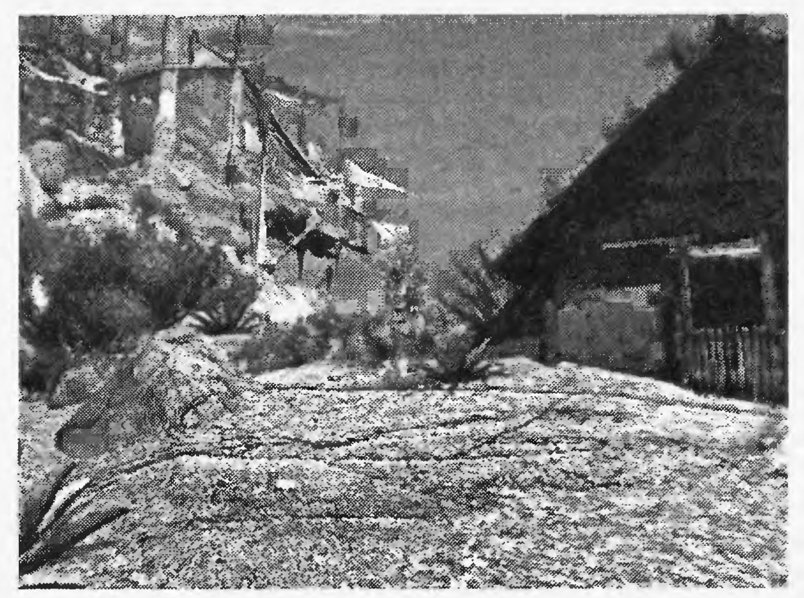
Битва с Посейдоном.

У вас будет выбор из пяти видов оружия (все, какое было в игре). Надо выбрать всего три. Возможно, здесь есть несколько правильных вариантов. Один из самых удобных такой: голова Горгоны, меч, трезубец.

После победы над Посейдоном послушайте, что вам скажет Зевс и...

Насладитесь заслуженным финальным роликом. Вот и все!

SilentMan
SilentMan@tut.by
Игра для обзора предоставлена фирмой "Видеопечать"



Викторина ВР

Только что вы прочитали солюшен к отличной приключенческой игре "Одиссея". Вполне возможно, все прочитанное вам понравилось и вы воспользуетесь этим солюшеном, чтобы пройти игру. Однако, если вы еще не успели ее приобрести, но очень хотели бы иметь "Одиссею" в своей коллекции, газета "Виртуальные Радости" в этом номере дает вам шанс получить ее совершенно бесплатно.

Для этого нужно ответить всего на три несложных вопроса, касающихся различных игр жанра "квест". Ответы на вопросы нужно присылать на адрес редакции ВР с пометкой на конверте: "Викторина ВР". Итак...

1. На мотоцикле какой фирмы (компании) ездил Бен из Full Throttle?
2. Какого цвета рубашка у Ларри Лаффера?
3. Что нужно сделать, чтобы открыть портал во вселенную Z.A.R. в игре "ГЭГ. Отвязное приключение"?

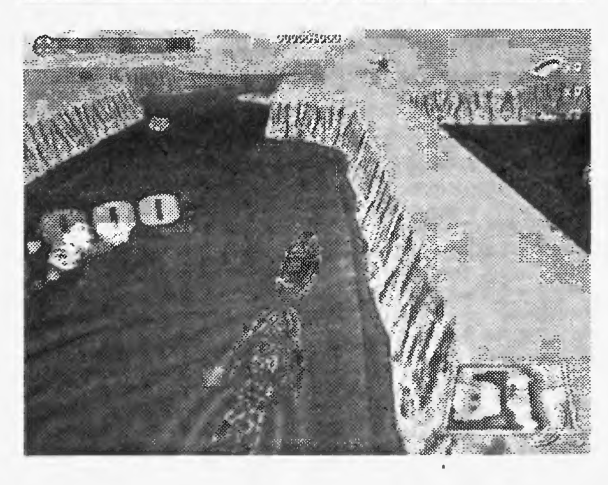
Итоги викторины будут подведены в следующем номере ВР. Желаю удачи!

SilentMan SilentMan@tut.by

Battleship: Surface Thunder

Разработчик: Meyer/Glass Interactive
Издатель: Hasbro Interactive
Жанр: Arcade
Системные требования: P233MMX CPU, 32MB RAM, SVGA video (желательно 3D), 4X CD-ROM, 75Mb HDD free space, Windows compatible sound, Windows 95/98.





Предисловие

Были когда-то времена, когда не было еще пентиумов, а 386-е компьютеры были верхом совершенства и не доступны простому пользователю. Но в домах тогда начали появляться компьютерные приставки и домашние компьютеры, и был среди них популярен Atari. Игры, которые тогда выходили для Atari, становились просто хитами. И вполне естественно, что современные производители игр, дабы не мучить свои головы изобретением новых интересных игр, создают ремейки классических хитов. Ведь сразу ясно, что у народа заиграет ностальгия, и он бросится играть в игру, которая называется так, как то, над чем он сидел вечерами лет 13 назад... Так что выпуск компанией Hasbro нового варианта старинного морского боя под названием Battleship: Surface Thunder (иногда она заявляется под именем Battleship II) не был новостью и не вызвал дикого удивления. Однако результат их творчества запросто может заинтересовать и тех людей, для которых Atari — слово абсолютно новое.

Меню

Игрушечка, надо сказать очень компактная получилась, что-то около 70Mb отнимает на диске. Ставится просто, без хитростей. Меню, кроме системных опций, предлагает вам как бы две игры в одной. Вы можете играть в Classic Battleship и в Arcade Battleship. Итак, что же они собой представляют?

Игра

Первый вариант игры, Classic Battleship, по своей сути является обычным морским боем, в который мы все заигрывались еще в школе. Но только тут все сделано по последнему слову техники, поле находится как бы на водной поверхности, кораблики нарисованы очень тонко и правдоподобно. В начале вы можете выбрать один из нескольких вариантов игры: Classic, Salvo, Valley, тем самым выбрав различные правила ведения боя. Например, Valley был наиболее похож по правилам на тот морской бой, к которому я привык. Более того, вы можете выбрать различные варианты поля: 6x6, 8x8 и классический 10x10. Управление ведется мышой, которой вы и указываете, куда стрельнуть. Чтобы не было скучно, вам покажут и сам выстрел, при попадании вы увидите нормальный пожар на вражеском судне, ну а в финале оно эффектно уйдет под воду, оставив на воде плоты с командой бывшего судна. Что еще хочется отметить в этом режиме, это возможность играть одновременно с тремя противниками вместо одного, как обычно. Такая игра вчетвером делает морской бой еще более приятным. Ну, а чтобы совсем не скучать, есть возможность поиграть в него не только с компьютером, но и с друзьями по сети.

Вторая часть игры, Arcade Battleship, сделана по всем правилам классической аркады: вы становитесь капитаном корабля, который может стрелять во все четыре стороны, правда, как и в нормальной жизни вся мощь огня распределена на оба борта судна, а вперед и назад стреляет довольно слабо. Более того, в процессе плаванья вы сможете подбирать ящики с дополнительным оружием, например эффективным против военной авиации. Да-да, вам придется сражаться не только с вражескими кораблями, но и с наземными орудиями, и даже с авиацией, притом не только с самолетами, но и дирижаблями. Во время своей миссии вы сможете подбирать также и различные бонусы, здоровье, и, например, ящичек, дающий возможность вам временно превратиться в подводную лодку, что в некоторых местах очень даже помогает. Уровни сделаны довольно просторными и, как и должно быть в аркаде, однозначными, т.е. пока не побьете нужные точки противника, ворота вас не пропустят далее. Радует количество различных вражеских юнитов, от разнообразия на воде до различных наземных построек. Целью же миссии довольно часто бывает спасение терпящих бедствие на плотах союзников, которые без вас долго не протянут и станут завтраком местных акул (да-да, и они тоже тут есть). Ну а в остальном, что говорить — стреляем, стреляем, пока клава жива будет.

Графика

Только приятные впечатления, не Unreal, конечно, но для аркады — просто замечательно. Довольно сильно используются мощности современных 3d-карточек, прорисовано все очень аккуратно, кораблики во всей своей красе. Даже дно прорисовано довольно живо, с различными уровнями. Водная гладь выглядит как живая, ну а различные световые эффекты, от ваших выстрелов до маяков и других деталей интерьера, — просто притягивают к игрушке. Что приятно, есть возможность плавного изменения масштаба изображения, с помощью клавиш "+" и "-". Есть, правда, и один минус — 640x480 only. Можно, кстати, играть и в software, но так игра совершенно не смотрится.

Звук и Музыка

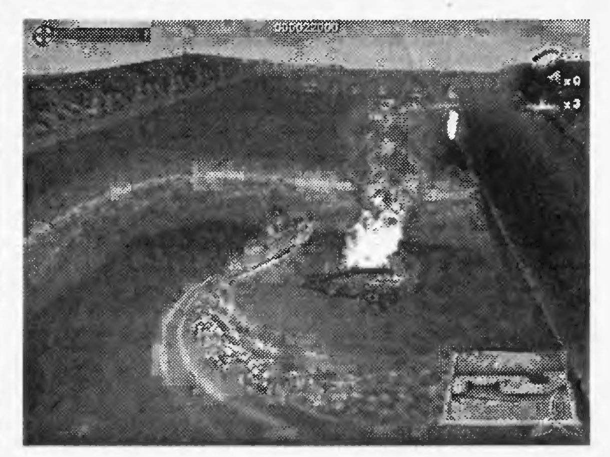
Впечатления как и от графики. Все действия, выстрелы, сбор пострадавших сопровождаются соответствующими звуками самого высокого качества. А вся игра сопровождается очень приятной и веселой музыкой, так что звук я делал только погромче.

Резюме

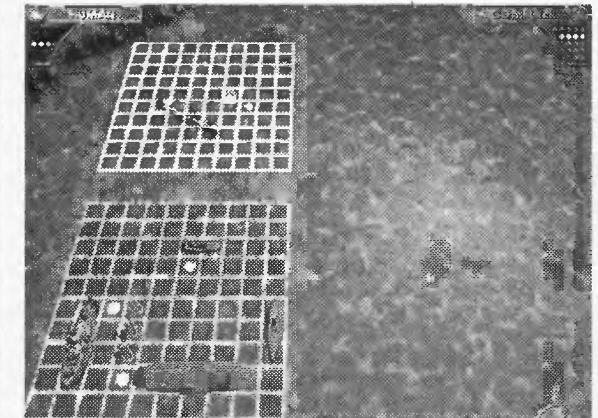
Отключаем мозги, включаем реакцию — и вперед, к штурвалу. Вышел очередной ремейк одной из приставочных игр и очень даже порадовал общественность.

Dale C.
http://www.egamez.ru/









Первый взгляд
Mechwarrior 4: Vengeance

Системные требования: Pentium II 300, 64 Mb, DirectX-совместимая карта
Разработчик: Microsoft
Издатель: Microsoft
Жанр: Action
Дата выхода: Декабрь 2000

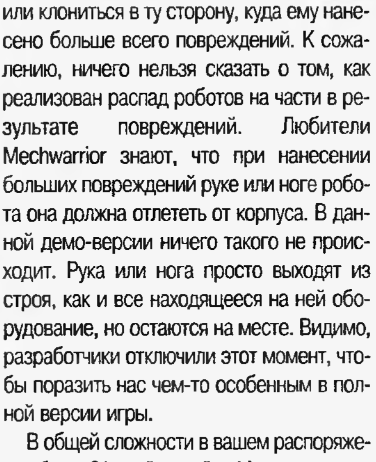
В январе этого года империя Microsoft в очередной раз умножила свои владения, приобретя корпорацию FASA, создавшую в свое время вселенную MechWarrior.

Так что, очередная, четвертая серия MechWarrior, как и предыдущая, увидит свет под флагом "мелкомягких".

Первая компьютерная игра серии была выпущена в 1989 году. В "Mechwarrior" вы играли за молодого человека из Внутренней Сферы по имени G. Braver, который стремился отплатить за смерть своих родителей. Об убийцах было известно лишь то, что их эмблемой является череп в обрамлении крыльев. Кроме боев, в игре большое внимание уделялось общению с различными компьютерными персонажами, политике, а также присутствовали некоторые ролевые элементы. Затем в 1995 году вышел "Mechwarrior 2: 31st century Combat", где вы могли играть за один из Кланов — Клан Кречета или Клан Волка. Немногим позднее на этом же движке появилось продолжение "Mechwarrior 2: Ghost Bear Legacy", в котором вы вставали в строй еще одного Клана — Призрачного Медведя. Вскоре вышла игра "Mechwarrior 2: Mercenaries", в которой вы могли стать на место наемников из Внутренней Сферы. Появились возможности участвовать в различных турнирах роботов, а также предавать вашего нанимателя по ходу миссии. В "Mechwarrior 3", вышедшем в 1999 году, вы опять играете за подразделения Внутренней Сферы, воюющие с Кланами. И вот, наконец, увидела свет демо-версия четвертой части.

Сюжет новой игры стоит несколько особняком от предыдущих. В центре конфликта на сей раз — не глобальное противостояние кланов, а события на одной из планет, где захватчики Steiner'а свергли законную власть в лице королевского дома Davion и установили собственную диктатуру. Вы выступаете в качестве чудом уцелевшего сына убитого правителя, который должен отомстить за отца и вернуть свободу своей родине. По сути, вам предстоит возглавить партизанскую войну. В этом качестве вы, разумеется, будете использовать любые доступные ресурсы, включая технологии как кланов, так и Внутренней Сферы.





То, что на сей раз вы выступаете в роли командующего, а не простого солдата или наемника, весьма существенно влияет на весь стиль игры. Прежде всего, кампания теперь не линейная, а динамическая. Используется та же идеология, что и в некоторых авиасимуляторах: имеется некоторый набор стратегических целей (и, соответственно, миссий), а в каком порядке их атаковать — это уже на ваше усмотрение. Со временем ситуация меняется, какие-то цели могут стать недоступными и т.п. Среди миссий такие, как штурм дворца, захват десантного корабля или бои в городе. Кроме того, возрастет роль грамотного взаимодействия со своими (соответственно — улучшится интерфейс управления союзниками), а значит, и подбора/снаряжения команды (пилоты + "мехи" + вооружение) на каждую миссию. Пилоты по ходу миссий набираются опыта (если, конечно, остаются в живых).



Теперь что касается городов и вообще местности. Времена, когда поле боя представляло собой достаточно пустынное пространство, по которому разгуливали лишь свои и вражеские "мехи", благополучно прошли. Теперь нам обещают понастоящему насыщенную и интерактивную среду, с наполненными жизнью джунглями, различной гражданской техникой и пешеходами, разбегающимися из-под стальных ног ваших 12-метровых и 90-тонных бронированных монстров. В общей сложности — более 30 тысяч трехмерных объектов на 15 картах в различных районах планеты, включая высокогорные, тропические, густонаселенные и т.п. Многие объекты, включая весьма крупные, разрушаемы, и не только силой оружия. Вы можете давить машины или сносить своим могучим корпусом линии электропередач, лишая противника энергии. Помимо того, что все это шикарно смотрится, нам обещают еще разнообразные погодные эффекты, способные влиять на тактику. Дождь, снег, туман, грозы с молниями и т.п. — от всего этого может зависеть как видимость, так и энергоснабжение вашей боевой техники.



Графически четвертый "Mechwarrior", конечно, лучше предыдущих игр серии. Ландшафт стал более интерактивным. Хотя ваши выстрелы не будут оставлять воронок на земле, однако деревья разлетаются несколько более реалистично, чем ранее. Единственная неувязка состоит в том, что графическое отображение уничтожения деревьев абсолютно одинаковое независимо от используемого оружия — дерево мгновенно разлетается в щепы. Это весьма странно, ведь, например, при использовании огнемета дерево должно сначала загореться и только потом рухнуть. А пулемет не может сразу разбить толстый ствол дерева. Его очереди должны сначала отбивать множество щепок и лишь потом разнести ствол. Однако, вполне возможно, что это издержки демо-версии и в полной версии игры все будет более реалистично.

Различные здания и постройки выполнены очень хорошо. В большинство крупных зданий можно заходить. При нанесении повреждений зданиям они разрушаются не сразу. Сначала то тут, то там появляются языки пламени. Затем их становится все больше и появляется черный дым. В конце концов, здание взрывается, оставляя на своем месте горящие обломки. Жаль, что нельзя разрушать только часть здания — например, сделать пролом в стене постройки, чтобы войти туда.

Модели роботов выполнены практически идеально. Нельзя не отметить подробное отображение всех деталей робота. Не видно разве что мест соединения пластин брони. Конечно, по внешнему виду не определишь, какое оружие стоит на нем, зато графические спецэффекты выстрелов не оставляют в этом никаких сомнений. Каждое оружие стреляет настолько индивидуально, что сразу отличишь пульсирующий лазер от обычного. Теперь каждый выстрел пульсирующего лазера можно спокойно увидеть, и серия выстрелов больше не сливается в один луч. Но самым главным отличием является звук. Звук от попадания обычным лазером сильно отличается от попадания серии выстрелов пульсирующего лазера. То же самое относится и ко всему остальному оружию.

Те, кто играл в предыдущие игры серии, сразу заметят новое отображение выстрела огнемета, который теперь бьет на расстояние до 100 метров в виде толстой огненной колонны. При попадании огнемета в робота противника тот загорается и продолжает гореть еще некоторое время. Если выстрелить еще раз, то количество огня на роботе увеличится и, соответственно, увеличится степень нагрева. Причем огонь здесь не просто визуальное отображение попадания, он еще дает густой дым, мешающий обзору водителю робота. И до тех пор, пока огонь не погаснет, увидеть что-нибудь проблематично — приходится ориентироваться исключительно по приборам.

При нанесении повреждений вашему роботу у него не просто отлетает броня и замедляется ход, он начинает ковылять при ходьбе, если у него повреждены ноги, или клониться в ту сторону, куда ему нанесено больше всего повреждений. К сожалению, ничего нельзя сказать о том, как реализован распад роботов на части в результате повреждений. Любители Mechwarrior знают, что при нанесении больших повреждений руке или ноге робота она должна отлететь от корпуса. В данной демо-версии ничего такого не происходит. Рука или нога просто выходят из строя, как и все находящееся на ней оборудование, но остаются на месте. Видимо, разработчики отключили этот момент, чтобы поразить нас чем-то особенным в полной версии игры.

В общей сложности в вашем распоряжении будет 21 тип "мехов" — 14 уже знакомых (Atlas, Awesome, Bushwacker, Catapult, Cougar, Daishi, Loki, Madcat, Mauler, Novacat, Raven, Shadowcat, Thor, Vulture) и 7 новых: Argus, Chimera, Hellspawn, Madcat Mk II, Osiris, Thanatos, UzielArgus. Их спецификации пока не известны.

Оружие в игре больше не будет лежать скопом. Его разделили на три категории — лучевое (лазеры, ПИИ), баллистическое (пушки, пулеметы) и ракеты. Всего в игре 60 видов вооружения, однако ничего нового разработчики не внесли, оставив старый арсенал.

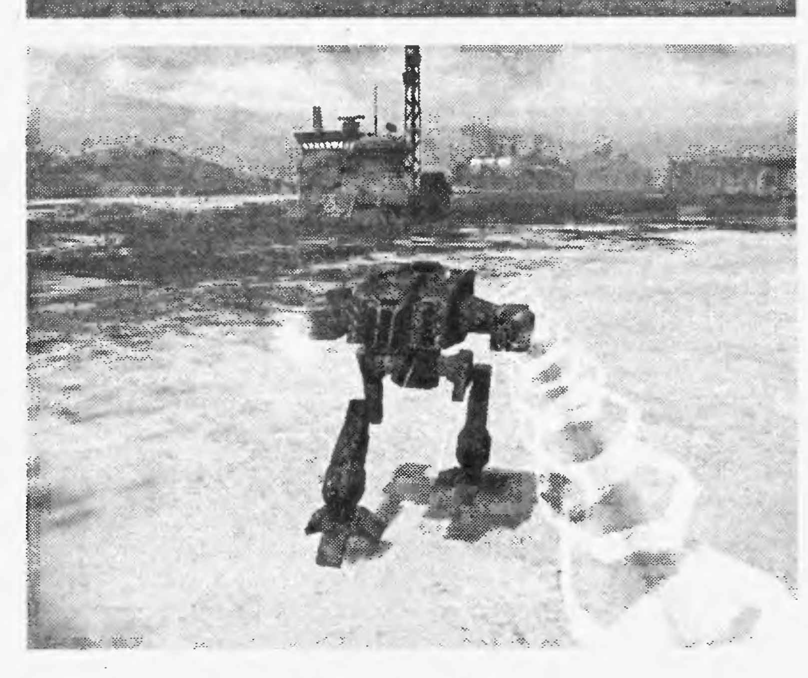
Броня также стала трех видов. Отражающая (reflective) броня хорошо защищает от лучевого оружия, а реактивная (reactive) — от баллистического. Ну а старая добрая железо-волоконная (ferro fibrous) является золотой серединой.

Что было сильно изменено, так это процесс установки оружия на робота. В предыдущих версиях вооружение можно было устанавливать в любую часть тела робота, где присутствовало свободное место. В "Mechwarrior 4" оружие можно устанавливать только в заранее заданные места, что очень неудобно, поскольку этими местами в основном являются руки, которые, как проверено опытом, в бою отлетают первыми, а вместе с ними и установленное на них оружие. Конечно, можно устанавливать вооружение и в торс робота, но для всего, что хочется, места не хватает. Пока что это единственный недостаток новой игры.

Как обычно, разработчики обещают очень умный искусственный интеллект, который задаст жару даже ветеранам "Mechwarrior". Для однопользовательской игры будут присутствовать 25 миссий, в которых, по словам разработчиков, искусственный интеллект будет создавать полную иллюзию живых соратников и противников. Многопользовательские игры будут проходить на восьми различных типах ландшафта, а участвовать в них смогут до 32 человек одновременно.

Пока точная дата выхода "Mechwarrior 4" не известна. Так что, остается только ждать и надеяться, что четвертая часть саги о боевых роботах превзойдет своих предшественниц. А нам выпадет еще одна возможность сесть за штурвал многотонной машины войны, воюя или с Кланами, или с Внутренней Сферой.

По материалам
7Wolf Magazine и GameStone





Deep Fighter



Системные требования: Pentium 300, 64 Mb, 3D-ускоритель. Разработчик: Criterion Studios. Издатель: Ubi Soft. Жанр: Strategy

Можно ли совместить стратегию в реальном времени и изумительную графику? Как выясняется — да, вполне возможно. В игре Deep Fighter Вас приглашают переместиться в подводный мир необычайной красоты и отстоять свою расу от истребления.

К сожалению, немногие граждане нашей Великой России бывали на Багамских, Карибских и иных островах, расположенных вблизи экватора. Там, на малой глубине, пред взорами пловцов открывается поистине удивительный и полный загадок мир. Многочисленные стада мелкой рыбешки, вкус которой сравним, наверное, с послевкусием горелой шины, но очень и очень аппетитной на вид, сказочной красоты кораллы и прочая подводная флора и фауна не может не оставить равнодушным никого. Наверное, даже самый закоренелый водофоб не должен устоять перед этим тропическим буйством красок.

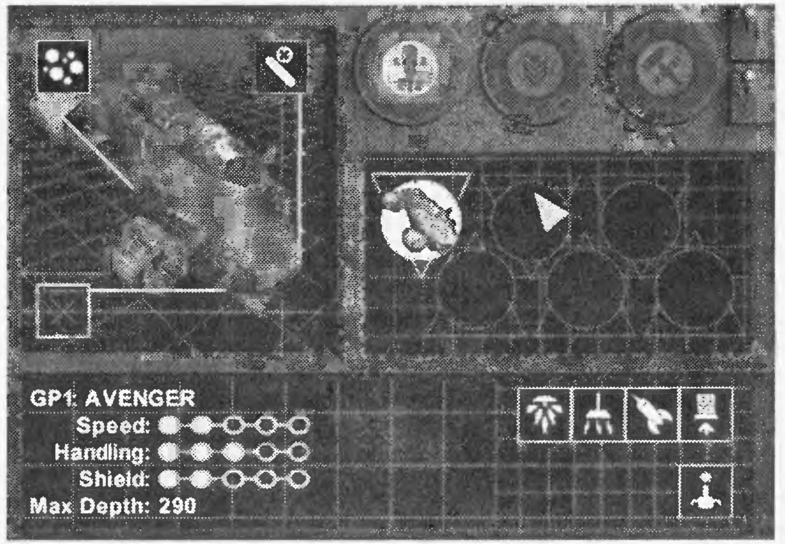
Описав некоторые из прелестей тропических архипелагов, уместно будет заметить, что те "немногие граждане нашей Великой России", которым доселе не выпадала честь посетить Багамы, теперь смогут совершить свою виртуальную поездку при помощи игры от Ubi Soft, под удобным для коммерческой раскрутки названием Deep Fighter.

Что же такое Deep Fighter? Прежде всего, это отменная стратегия в подводном мире. Во-вторых, игра просто должна доставить эстетическое удовольствие всем игрокам, кроме, разве что, упертых фанатов отдельных жанров, считающих, что только игры одного направления достойны существования. Но оставим это на совести данных индивидов. В-третьих, графическая часть игры заслуживает всяческих похвал. Итак, давайте обо всем по порядку. Встречайте, произведение от французской компании Ubi Soft достойное Вашего Внимания — Deep Fighter.

Как это ни парадоксально, но разработчики по-прежнему продолжают делать игры-катастрофы: программы, в которых человечество ожидают самые настоящие катастрофы планетарного масштаба. Вроде бы уже и 2000 год прошел, и новое тысячелетие на носу, казалось бы, стоит сменить заевшую пластинку последних 20 лет про темное будущее Земли. То ли это направление приносит больше прибыли, то ли разработчики пытаются выступить эдакими реалистами. В любом случае, однозначного ответа добиться от них невозможно. Игра Deep Fighter не стала исключением. В 3-м тысячелетии человечество сменило среду обитания и теперь переместилось под воду, излишне, наверное, напоминать, что не от хорошей жизни было предпринято решение спуститься на дно морское. Причем после первых минут знакомства с игрой это решение становится непонятным. Игрока встречает изумительной красоты подводный мир, большую часть игры глубина не превышает 200-300 метров, поэтому повсюду плавают стайки морской рыбешки, которая показывает бока, переливающиеся в свете прожекторов окраской, нигде не видно следов активной физической деятельности человека, кроме подводных станций и оборонительных сооружений. А как же загрязнение водных ресурсов земли: автомобильные шины, разбросанные по дну, пустые банки из-под "Завтрака туриста" и прочие твердые бытовые отходы? Нелогично получается. Но, наверное, это и хорошо, что эти ужасные атрибуты современной цивилизации не перекочевали в игру. Итак, игрок выступает в роли Защитника Морской базы от нападений других Защитников подводных баз. На вооружении у него есть небольшой кораблик и несколько видов орудий, а против него все военные силы иных баз.

Инсталляция игры проходит без каких-либо осложнений, поэтому этот небольшой раздел обзора можно пропустить и перейти к самому сокровенному для рядового игрока — качество графического исполнения игры. Если обратиться в самое начало обзора, то можно заметить небольшое упоминание о тропических островах, полных очаровательной красоты дикой природы. Погружаясь в мир Deep Fighter'a, начинаешь завидовать жителям этих субтропических и экваториальных островов, которые видят подводную жизнь своих мест чуть ли не каждый день при купании и наверняка наслаждаются ею. Прекрасные морские долины, впадины, множество рыб, кораллов и подводных растений ожидают простого российского игрока. Нельзя не восхититься оригинальностью раскраски рыб, ракообразных. Текстуры замечательно нарисованы, если бы у разработчиков было побольше свободного времени, то наверняка текстуры можно было бы назвать фотографическими, но даже и так они очень и очень впечатляют. О реальности морского дна можно только догадываться, но сразу можно с уверенностью заявить, что порой бывает просто ужасно приятно поплавать на юрком корабле по расселинам дна, распугивая рыб своими турбинами, и наблюдать, как газовые пузырьки ищут выход из лабиринта подводных скал. Модели иных кораблей в игре сделаны так же, как и рыбы, на редкость добросовестно, видны даже обороты лопастей турбин у батискафов. В целом, в графической стороне не было отмечено сильных изъянов, кроме, разве что, не совсем естественного разброса внутренностей рыбы при удачном попадании из подводного бластера, да и отсутствия изменений на текстурах при повреждении модели корабля.

Физическая сторона исполнения игры должна заслуживать снисхождения. Некоторая часть реалистичности, сила удара при коллизии, например, была принесена в жертву играбельности. Согласитесь, что перезагружаться после не совсем удачного столкновения со скалой, рано или поздно, надоест, а тут нерадивый игрок обойдется парой-тройкой царапин на корпусе. Но вот ситуация кардинальным образом меняется при произведении серии залпов из орудия или торможении груженого корабля.



В первом случае скорость подводного аппарата немного упадет, а во втором — торможение займет немного больше времени, да и корабль не сразу сдвинется с места при небольшом торможении, только после прекращения инерции можно будет продолжить плавание. Кое-где в игре встречается сила подводного течения, в данной ситуации управлять кораблем немного затруднительно, но не более, однако, если на борту имеется большой груз, то его течение будет мотылять вас из стороны в стороны, как тряпку на сильном ветру.

Модель повреждений в игре представлена довольно слабо, несмотря на отменное графическое исполнение, этот аспект как-то был обделен вниманием. Во-первых, как уже отмечалось ранее, отсутствуют изменения текстур при нанесении повреждений от выстрела из бластера или ракеты, что уж говорить о должной вмятине на камне, которая должна быть при ударе гарпуном; второй момент: ваша смерть — это треск лобового стекла. В игре нет понятия нанесения вреда отдельной части подводного аппарата. Каждое попадание торпеды в вас — это еще одна трещина на стекле. В общем-то, все наглядно, но как-то простовато. Да и надоедливые крабы, которые так и норовят запустить в металлического гостя куском плазмы, неестественно взрываются, и клешни их не отваливаются красочно, а хотелось бы, чтобы ракообразный брызганул-то ошметками. Но в целом, это лишь косметические недоработки.

Оружие в игре заслуживает особого внимания. У вас в наличии на борту батискафа имеются не только вооружение, но и всякого рода различные приспособления, которые можно использовать по специальному назначению, например, приманка рыбы или захват, которым можно таскать огромные валуны по морскому дну с места на место. Кстати, за некоторыми полезностями начальство может послать, правда, не куда подальше, а на ближайшую базу. Так вот, арсенал самого оружия довольно широк, от обычных бластеров до супермощных торпед, способных разнести в куски вражеские корабли клана Shadowkin с одного попадания. Вооружение, работающее на энергии, рано или поздно начнет подсаживать батареи корабля, поэтому необходимо следить за интенсивностью огня, чтобы не попасть в ситуацию, когда вокруг будет полно врагов, которые, кстати, после первых миссий значительно увеличивают плотность огня, заставляя вас отступить.

Уровень искусственного интеллекта не особенно высок, хотя с постановкой тактических задач компьютер превосходно справляется. Была замечена попытка компьютерных противников взять игрока в тиски, однако из-за не совсем удачной стрельбы атакующие захлебнулись в прямом смысле этого слова. Каждая волна атаки имеет конечную цель — вывести из строя какое-нибудь устройство или же захватить ценный минерал, Thorium, и даже возможна атака на подводный город.

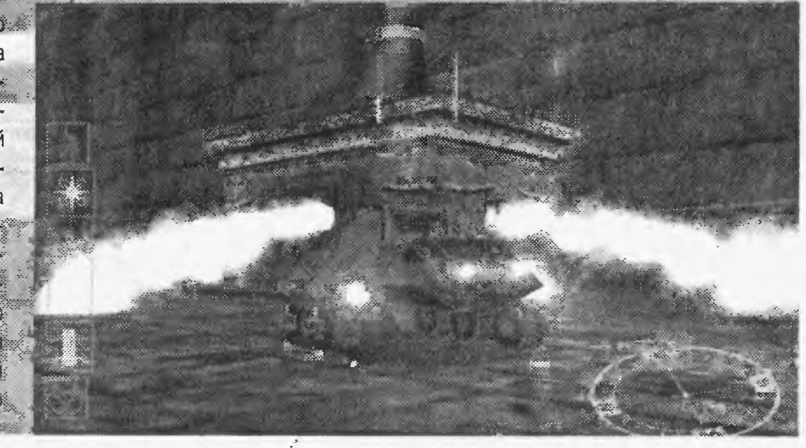
Разумеется, после наслаждения красотами подводного мира захочется насладиться самой игрой, поучаствовать в схватке с врагом, поэтому уместным будет рассмотреть вопрос о качестве уровней в игре. На первых порах, когда игрок только-только зарабатывает свои первые звезды, задания в игре не отличаются оригинальностью, создается впечатление, что вся ваша подводная служба — вещь исключительно рутинная, так как исследование дыр, из которых стаями вылетают огромные медузы, да поиски самцов желтой рыбы для самок не доставляют особого удовольствия, особенно когда протащите по дну сотню, две метров огромный валун с радиоактивным териумом, который плюхнулся прямо в центр подводной фермы и своим губительным гамма-излучением уничтожил весь выводок столь ценной для подводного мира Желтой Рыбы. Но вот сразу после того, как командующий скажет, что вы наконец получили крылья подводных пилотов (впрочем, а почему именно крылья? — более уместным явилось бы присвоение вам значка в виде жабр с изображением двух ласт крест-накрест), так вот, после получения столь ценного подарка вас опять отправят на боевые экскурсии по дну, и вот тут атаки врагов начнут постепенно ожесточаться. К концу игры, когда у вас будет корабль, который по сравнению с первым просто громадина и вооружен по самые турбины, враг будет настолько умен, что не всегда удастся поймать его в прицел без усилий.

Интересной особенностью этой игры являются видеоролики, которые сделаны в стиле Wing Commander'a и также имеют некоторое сходство с Descent Freespace. А значки пилота Deep Fighter'a вообще вылитая копия аббревиатуры игры Descent Freespace. Качество оцифровки роликов могло быть и получше, тут и там видна зернистость изображения, хотя они сделаны в формате BIK, а это означает, что качество их могло быть гораздо лучше. Но этот минус пусть останется на совести разработчиков. Вашему вниманию предлагается порядка тридцати минут длительных видеороликов.

Какова же игра получилась в итоге? Безусловно, ее можно порекомендовать всем игрокам без исключения, аналогов подобного продукта очень мало, разве что Sub Culture, выпущенная еще во времена начала второго пришествия незабвенного "Борис Николаича".

Красивая графика, прекрасный подводный мир игры просто обязаны поднять настроение игрокам, которое часто бывает грустным дождливой осенью.

Андрей Колбасин
andy@gamestone.ru



Читы

Ground Control

В главном меню одновременно нажмите "M" + "S" + "V". Появится окно для ввода кодов.

console — позволяет выходить в консоль клавишей "~"

god — бессмертие

notgod — отключить бессмертие

gimme maps — доступ ко всем Campaign Миссиям в меню "Custome Game"

flashlight — режим Flashlight GUI

from massive with love — забавные текстуры

the new generation of rts-games — доступ к секретной миссии в меню "Custom Game"

Half-Life

Чтобы вводить коды, вы должны запустить игру с возможностью вызова консоли. Для этого зайдите в каталог Half-Life и запустите его с параметром "C:\Sierra\Half-Life\hl.exe -console -dev".

Теперь при нажатии на клавишу ~ будет появляться консоль. Напечатайте в ней SV_CHEATS 1 и нажмите Enter. Коды активизированы, но вы должны умереть и перезагрузить игру, перед тем как начать ими пользоваться.

Сейчас во время игры просто нажмите ~ и напечатайте следующие коды:

/GOD 1 Включить режим Бога

/GOD 0 Выключить режим Бога

/IMPULSE 101 Все оружие и боеприпасы к нему

/NOCLIP Прохождение сквозь стены

/MAP C#A# Перейти на любую карту (вводите номера вместо #: C1A1, C1A2 & так далее)

/GIVE XXXX Прихватить любой предмет. Вместо "XXXX" введите одно из следующих значений:

item_airtank
item_antidote
item_battery
item_healthkit
item_longjump
item_security
item_sodacan
item_suit
ammo_357
ammo_9mmar
ammo_9mmbox
ammo_9mmclip
ammo_argrenades
ammo_buckshot
ammo_crossbow
ammo_egonclip
ammo_gaussclip
ammo_glockclip
ammo_mp5clip
ammo_mp5grenades
ammo_rpgclip
weapon_357
weapon_9mmar
weapon_9mmhandgun
weapon_crossbow
weapon_crowbar
weapon_egon
weapon_gauss
weapon_glock
weapon_handgrenade
weapon_hometgun
weapon_mp5
weapon_python
weapon_rpg
weapon_satchel
weapon_shotgun
weapon_snark
weapon_tripmine

Heroes of Might & Magic 3

Во время игры нажмите [Tab] и введите коды:

nwconlyamodel — строятся все здания в вашем замке

nwcsirrobin — закончить миссию поражением

nwctrojanrabbit — закончить миссию победой

nwcavertingoureyes — герой дополнительно получает 35 Archangel

nwcantioch — герой получает баллисту, палатку и тележку (tent, ballista и ammo)

nwcigotbetter — уровень героя повышается на единицу

nwccastleanthrax — герой получает максимальную удачу

nwccoconuts — дает герою бесконечные move points (число ходов)

nwcmuchrejoicing — герой получает максимальную мораль

nwcalreadygotone — полная мозаика с секретами

nwcgeneraldirection — открывает всю карту

nwcshrubbery — увеличиват все источники

nwctim — герою дается вся магия и 999 spell points

nwcfleshwound — герой получает Death Knights

nwcphisherprice — более яркие цвета (brighter colors).

Myst III: Exile
анонс

Разработчик: Presto Studios
Издатель: Не известен
Жанр: Quest
Системные требования: Pentium 166, 32 MB RAM
Дата выхода: Начало 2001 года

Любитель
1. Человек, который имеет склонность, пристрастие к чему-нибудь.
2. Тот, кто занимается чем-нибудь в свободное от другой работы время, не как профессионал.
С.И.Ожегов, Словарь русского языка.



Записки любителя

Говорят, первый поцелуй забыть невозможно. Не знаю, не знаю. Пыхтение, вытаращенные глаза, какие-то смутные брови... остального — как не было. Наверное, это шок. То ли дело — первый квест. Вот где забвение и не возило шаловливым пальчиком! То есть, эту речку в мурашках простуды, этот puzzle, так и оставшийся бессмысленным набором палочек от мороженого, и solution, призывно отсвечивавший тогда еще глянцевой обложкой журнала, я уже никогда... Ну, и далее по тексту. Однако на повестке дня событие, имеющее недюжинный потенциал убийцы времени, места и чахлых попыток школьников все-таки выучить русский язык. Не такой, вестимо, недюжинный, как у второй Дьяблы или Lines, но на борьбу с русским языком, я вас уверяю, вполне хватит. Грядет трятья часть серии Myst — Myst III: Exile. Возрадуемся.

Сие творение Cyan за циферкой один некогда ловко взгромоздилось на ступенечку с надписью "А оно все покупается и покупается..." и не то чтобы особенно старалось сделать оттуда ножкой. И не удивительно: это было красиво и неожиданно. Это был приход. В ожидании следующей конфеты поклонники завидовали многоразовой играбельности стратегий, смотрели на остывающую любимую болванку и благоговели, благоговели, благоговели... Однако Riven: The Sequel to Myst не произвел столь одурманивающего впечатления на почтенную публику. Он был, несомненно, красив, отдельные товарищи даже нашептывали что-то трогательное про реалистичность графики, но и только. Неожиданность там — увы! — даже рядом не дышала в ушко осоловевшего от красоты картинки геймера.

Которые из вас смотрели классику отечественной мультипликации, удивляться не должны. Яхта, она соответствующего названия требует. Назвали сиквелом — поплывет в качестве такового. А для тех, кто, к стыду своему, не смотрел (потерянное, потерянное поколение!..), , поясняю: ждать от сиквела повторения успехов и достижений старшего брата так же бессмысленно, как после двухдневного голодания пытаться заставить свой желудок замолчать в присутствии дам. Проще накормить. То есть оно может быть играбельным, аки Дьябла любого разлива, красивым и тридцать три раза соответствующим последнему слову компьютерной техники; оно может покупаться за баснословные деньги, тщательно сохраняться и передаваться потомкам с соответствующими наставлениями, но легкий аромат дежа вю вас неминуемо настигнет вместе с разочарованием. Потому что, по большому счету, вы все это уже видели. Только двумя годами раньше и в анфас.



На этот раз Myst вместе с циферкой и именем сменил разработчиков, и игра выйдет из заботливых рук Presto Studios, вместо ожидаемого Cyan. Сей чудный факт не должен пугать почтенную публику. Разработчики клянутся всем тем немногим святым, что с таким трудом было наскребено по сусекам, что традиции Myst будут заботливо соблюдены и почтенная публика не будет разочарована. Они клянутся — и мы им верим. Кроме того, нам кокетливо намекают на "ряд сюрпризов". Они намекают — и мы не менее кокетливо опускаем глаза долу. Ну что вы, что вы! Однако в процессе общего неторопливого перемигивания можно наткнуться на некую вполне конкретную информацию о грядущем шедевре.

Итак, знакомьтесь, Myst: третья инкарнация.

Сюжет самым неожиданным образом будет являть собой продолжение двух предыдущих. На этот раз мы пребываем в несколько не новой в нашей практике роли изгнанника, чья Родина была попрана товарищами с малопроизносимыми именами, вынашивающего планы неожиданного возвращения и адекватной содеянному мести. Пикантность ситуации добавляет тот факт, что роль сего несчастного, вынужденного мотаться во времени и пространстве в попытках вернуться домой, играет товарищ Brad Durif, отличившийся — угадайте, где? — в истово любимом массами сериале "Вавилон-5". Ура? Ура.

Необыкновенную красоту окружающего мира, завораживающую своей реалистичностью, персонажи, пришедшие из волшебных снов (не кошмаров!), и прочие удовольствия графики вы можете попытаться рассмотреть на скриншотах, сунув любопытный нос на сайт (http://www.myst3.com/) игры. А вот чего вы так не увидите, так это обещанной возможности неограниченного передвижения, приближающей ваши ощущения к реальности, а игру делающей похожей на симулятор. Но это ж дело времени... Так что не забудьте приобрести ремни безопасности.

Все это, по мнению разработчиков, позволяет нам не только надеяться, но и истово верить, что Myst III грядет не только продолжением известных и любимых игр, но и вполне самостоятельным ребенком. Хоть и с хорошей родословной.

Так что весь мой замечательный скепсис, вылезающий из норы при слове "сиквел", разбивается о трепетные и наивные ожидания почтенной публики, которую я никак не могу позволить себе разочаровать в еще не увидевшем свет продукте. Кроме того, несомненный гуру К.Инин, на моих глазах раздраконивший вторую Дьяблу в пух и местами прах, прекраснейшим образом отдавал ей должное, не то чтобы мучаясь и кривясь, а с видимым удовольствием, презрев многое и многих. Так что, возможно, некоторый оттенок "продолжения" не испортит хороший квест, собирающийся увидеть свет в самом начале 2001 года. Если, конечно, первый Myst не был для вас тем самым первым, который помнится лучше поцелуев.

P.S.: Да! Саундтрек обещают великолепный!



Юля Лысенко
http://www.pole.ru/





виртуальные радости A·Z

Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Рег.свидетельство № 1411, выдано Госкомпечати РБ 16.11.99 г.

Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, ул.Варвашени, 77-443. Тел./факс (017) 234-63-11. Рекламный отдел (017) 234-44-76, 234-67-90. Отдел распространения (017) 289-37-13.
Адрес для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".
E-mail: vr@nestor.minsk.by.

Шеф-редактор Марина Коневега.
Компьютерная верстка Александра Воронецкого.
Подписано в печать 25.10.2000 г. в 10.00. Тираж 14.500 экз. Цена договорная. Отпечатано с диапозитивов заказчика в типографии издательства "Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, Минск, пр-т Ф.Скорины, 79. Заказ № 5609.